
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
WWW.JOYSTICK.FR
#129
SEPTEMBRE
2001
T 2788 - 129 - 38,00 F
TESTS ARCANUM · MAX PAYNE · BALDUR'S GATE 2 : THRONE OF BHAAL
DIABLO II : LORD OF DESTRUCTION · ECHELON · TRAIN SIMULATOR · FLY! 2
MECH COMMANDER 2 · MYST 3 · CORPORATE PILOT · FLIGHT DECK 2 · SKI-DOO X
TEAM RACING · TECHNOMAGE · CRAZY FACTORY · UNE NUIT EN ENFER
BETA VERSION KOHAN IMMORTAL SOVEREIGNS · SUB COMMAND · CODENAME OUTBREAK
REPORTAGES STRONGHOLD · ACTIVATE · STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS
SHADOWBANE RÉSEAU FLASHPOINT · URBAN TERROR · DARK MAJESTY
IL-2
STURMOVIK
ARCANUM • MAX PAYNE • TRAIN SIMULATOR • joystick 129 • SEPTEMBRE 2001 • 38 F • IL-2 STURMOVIK
NUMÉRO 129 • SEPTEMBRE 2001 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

Warrior Kings

La prochaine révolution en matière de jeu de stratégie en 3D temps réel.




Dans un monde médiéval fantastique, où de petits royaumes s'affrontent dans une lutte permanente pour la suprématie ; sur une terre de chaos, peuplée de chevaliers et de démons, vous êtes le souverain d'un nouveau royaume, né des cendres de ce qui fut jadis un puissant empire. Pour redonner à ce royaume l'éclat de sa grandeur passée, vous devrez faire renaître l'ordre du chaos et réunir toutes ces terres divisées en un unique et puissant empire, gouverné par un seul Warrior King : vous.






"Sortie Noël 2001"







www.blackcactus.com www.microids.com

Sommaire

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
Rédacteur en chef : Cyrille Baron (moulinex@joystick.fr)
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Sonia Jensen et Anne Pavan
Secrétaire : Nathalie Brun
News : Toute l'équipe
Bêta-Versions : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Cap'tain Ta Race (Pascal Hendrickx) Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
Rubrique matos : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)
A collaboré à ce numéro : Gabriel Lopez (Ybag)

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin
Maquette créée par : Stéphane Noël
2e Maquettiste : Stéphane Noël
Maquettistes : Catherine Branchut, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Nicolas Lainé, Joseba Urruela.
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25 cllefevbre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
Chef de publicité : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33 jffeneux@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé 01 41 34 87 28
Merci à Carole
Promotion : Anne Levavasseur 01 41 34 88 16 alevavasseur@hfp.fr

70



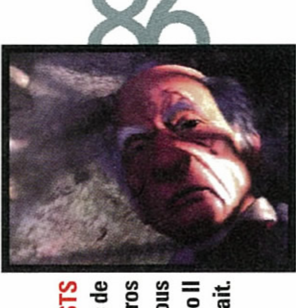
REPORTAGE
Fishbone a traversé le channel pour nous ramener des nouvelles fraîches de Stronghold où il sera question de châteaux forts, d'huile bouillante et de gestion de ressources.

74



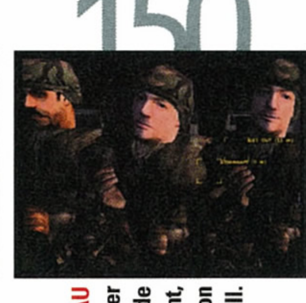
SALON
Quand Activision fait son salon de son côté, ça s'appelle Activate. Petit tour d'horizon au pays du marketing et du FPS roi.

86



TESTS
Que de beaux jeux pour la rentrée ! Les fans de jeux de rôle se délecteront d'Arcanum. Les pros du shoot sauteront sur Max Payne. Et on ne vous parle même pas des add-on pour Diablo II et Baldur's Gate. Ah si, en fait.

150



RÉSEAU
La rédac' a profité des vacances pour s'adonner à ses jeux réseau préférés du moment. Coup de projecteur sur Operation Flashpoint, Urban Terror et Dark Majesty, la future extension pour Asheron's Call.

166





INTERVIEW
Notre Wanda était invitée chez Lord British à Austin, Texas. Richard Garriot se lâche et règle quelques comptes avec l'industrie.

Site Joystick : Marc Donnain mdonnain@joystick.fr

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n[os]) : France 259 F. **Étranger :** par bateau 339 F.
Par avion : sur demande au 01 55 63 41 15.
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Ventes : Promévente 08 00 19 84 57

Photogravure : COMPO IMPRIM - HAFIBA
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte un encart abonnement jeté, ainsi qu' un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTROLE OJD 2000

Couverture
IL-2 Sturmovik © Maddox games


Microsoft
Train Simulator
Microsoft
Train Simulator
Microsoft
CONDUISEZ 9 LOCOMOTIVES DE LÉGENDE.
VOYAGEZ SUR 6 LIGNES DU MONDE ENTIER.
WWW.MICROSOFT.COM/FRANCE/JEUX
Microsoft
© 2001 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. BDDP & FILS



COMMANDOS HEADQUARTER DATA
COMBINED OPERATIONS HEADQUARTERS
14 RICHMOND TERRACE
WHITEHALL S.W.1
NAME JACK "BUTCHER "O 'HARA
DATE OF BIRTH OCTOBER 10TH 1909
PLACE OF BIRTH DUBLIN
COUNTRY IRELAND
CURRENT GRADUATION SERGEANT
HEIGHT/WEIGHT HEIGHT 6 FEET 5 INCHES WEIGHT 220 POUNDS
TOP SEC
Enlists in 1929.
1934-37 Boxing champion in the British Army
1938 Condemned to 14 years of forced
military
MILITARY RECORD
ADDITIONAL INFO
CONCOURS, ASTUCES ET SOLUTIONS
WWW.EIDOS.COM
08 92 68 19 22
36 15 EIDOS
JOUEZ ET GAGNEZ
DES BLOUSONS
TERRITOIRE
REDSKINS
GARMENT AND ACCESSORIES

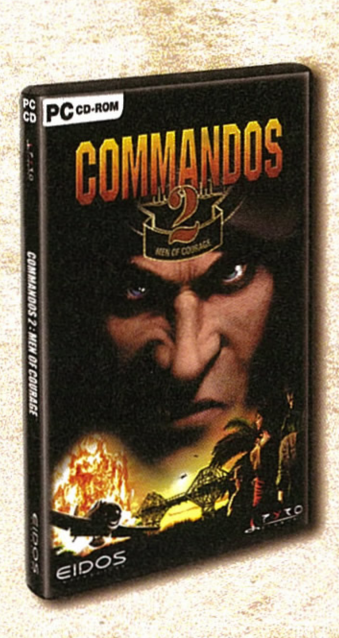
PATRIOTE

L'ATTENTE FUT LONGUE, L'OCCUPATION UN CAUCHEMAR, MAIS L'HEURE A SONNE !



www.commandosgame.com

Nouveau moteur graphique 3D • Interventions en Inde, Japon, Indochine, Thaïlande, Pacifique Sud, France, Allemagne, Antarctique... • 10 missions aux textures uniques • Niveaux de nuit et cycles d'intempéries • Les soldats ennemis communiquent entre eux et s'adaptent à vos tactiques • Exploration intérieure de l'ensemble des édifices et véhicules du jeu • Rotation à 360° des vues extérieures et intérieures • 3 niveaux de difficultés (facile à réaliste) pour tous les joueurs • 9 personnages jouables (dont 3 nouveaux : un chien, un voleur, une séductrice) • Compétences multiples et réalistes des personnages • Modèles physiques des véhicules et des personnages ultra réalistes • Possibilités de conduire tous les véhicules du jeu • Système d'inventaire : récupération et échanges d'objets et d'armes • Les ennemis vous voient, vous entendent et réagissent en conséquence • Possibilité de "zoom" optimisée • Sauvegardes permanentes • Mode réseau multijoueur coopératif.















Som mairE Cd-rom

#129

PORTE de JOYSTICK
Ligne N°129
http://www.joystick.fr
Démos
AOL

DÉTAIL DU CD-ROM

Alors ces vacances ? Eh oui, c'est terminé la fiesta, maintenant il va falloir bosser. C'est marrant parce que pour nous, gens du milieu des jeux vidéo, la rentrée est synonyme d'abondance et de nouveautés. Enfin, abondance, faudrait pas non plus pousser, mais force est de constater que les meilleurs jeux sortent habituellement entre septembre et janvier. Le problème, c'est que l'on ne sait plus trop de quelle année, avec tous les retards annoncés. Bref, on attend avec impatience plein de bonnes choses et les grosses démos ne vont pas tarder à tomber. Tenez, rien que ce mois-ci, nous avons Throne of Darkness (six mois de retard au bas mot) et IL2 Sturmovik (presque à l'heure). Notez que cette dernière n'est pas complètement réglée pour utiliser les manettes de jeux. Côté MOD, nous avons pu inclure au tout dernier moment la version 2.3 d'Urban Terror pour Quake 3, ce qui explique qu'il ne soit pas sur la pochette du CD. Ne ratez pas non plus Tactical Ops 2 et le dernier patch Deus Ex multijoueur français (enfin). En revanche (et par pitié), arrêtez de nous envoyer des cartes pour Counter, on n'en peut plus (à moins qu'elles ne soient vraiment top). Enfin, vous êtes de plus en plus nombreux à apprécier les hors-série DVD-Rom. (Tant mieux, d'autres sont en préparation), ainsi que le nombre grandissant de parenthèses dans les éditos. Merci pour tout cela et amusez-vous bien (et hop, une dernière) !

Lord Casque Noir
(Sommaire CD par Kika)
cdrom@joystick.fr

Comment
QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98/Mc/2000. Elle nécessite au minimum un Pentium 350 équipé de 32 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium III 500 MHz, de 64 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

DirectX 8.0a

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.0a.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG.

Le contenu
DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.



Contenu du CD n°1

QUICKTIME 5 : Répertoire \DATA\QUICKTIME5
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

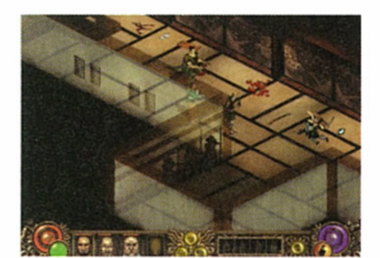
DIRECTX : Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX80AFRN.EXE

LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DEMOS

Les démos exclusives

THRONE OF DARKNESS

Genre : Diablo-like
Éditeur : Sierra
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D







Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\THRONE du CD1 et cliquez sur THRONEDEMO.EXE.

Remarque

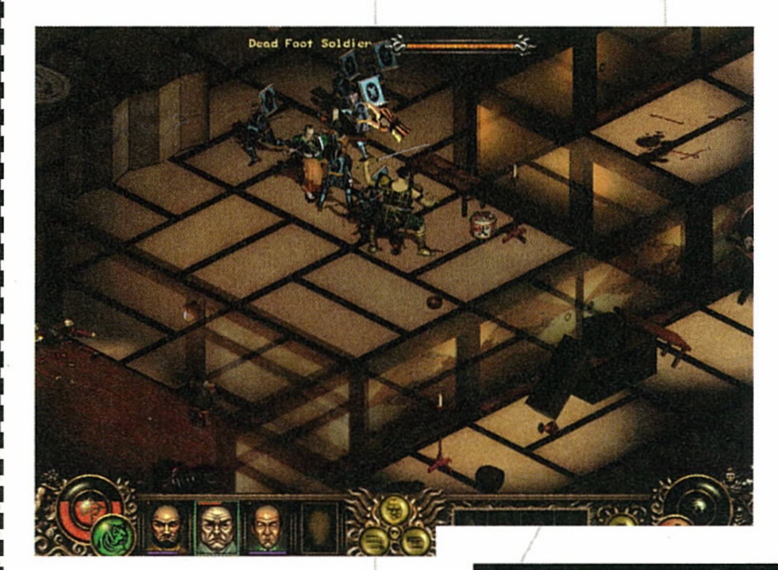
Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Sierra. Vous dirigez vos personnages à la souris. Pour lancer des sorts, utilisez le bouton droit de la souris.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM











La ville en 2 tons, 3 mouvements.

50cc

Garde-boue avant type sport - Aileron arrière assorti au véhicule - Compteur digital avec jauge à essence et compteur journalier



PEUGEOT
Motocycles





Financement pratique

www.peugeot-motocycles.com

100% libre



Les démos exclusives

IL2

Genre : Simulateur avion
Éditeur : Ubi Soft
Système : Windows 95/98/Me/2000, OpenGL







Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\IL2 du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0. Attention, l'avion a énormément d'inertie.

Mode d'emploi

Allez dans menu Démarrer et sélectionnez Ubi Soft.
Les commandes au Joystick ne sont pas au point, utilisez le clavier pour diriger votre avion. Pour connaître les touches, allez dans le menu Option. Les touches de base sont :
Monter, descendre : flèches du haut et du bas
Aller vers la droite, vers la gauche : flèches droite, gauche
Tirer : entrée

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM













RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



Les démos



ANACHRONOX

Genre : Action / Aventure
Éditeur : Eidos Interactive
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ANACHRONOX du CD1 et cliquez sur ANOXDEMO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

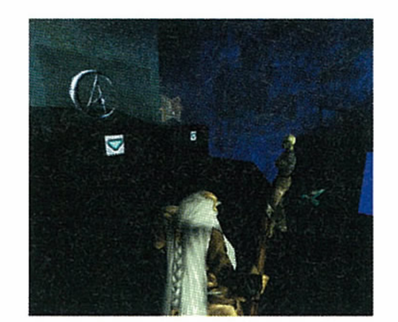
Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Eidos Interactive. Quand vous lancez la partie, le tutorial vous indique les touches.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM







ALONE IN THE DARK 4

Genre : Aventure / Action
Éditeur : Infogrames
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ALONE4 du CD1 et cliquez sur ALONE4.EXE. Le jeu se décompresse dans C:\JOYSTICK\ALONE4. Lancez SETUP.EXE, pour l'installer.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

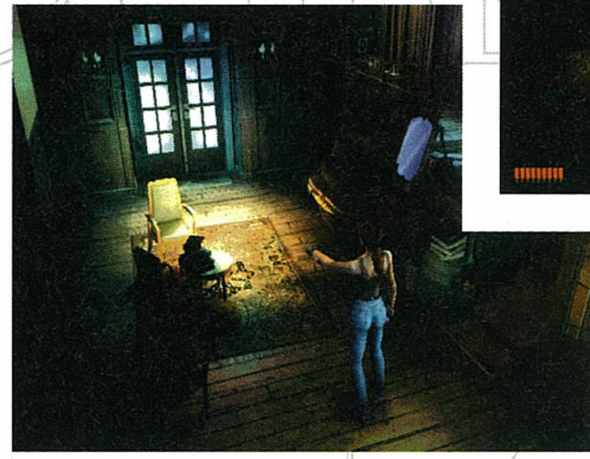
Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Infogrames. Allez dans Options pour configurer les touches.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM





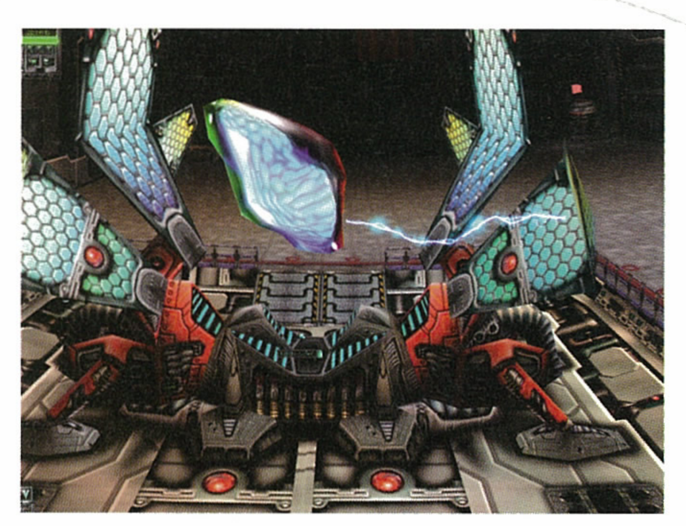
KIT DE CONNEXION AOL

AOL 6.0, c'est :
. 20 heures totalement gratuites (accès Internet+télécommunications inclus)
. 15 chaînes thématiques exclusives AOL et l'accès direct à Internet
. Mon AOL pour personnaliser certains services comme le contrôle parental
. Les messages éclair pour dialoguer en direct avec des amis connectés
. AOL coup de cœur : votre sélection des meilleurs sites web en fonction de vos centres d'intérêt

Pour installer le kit :
Répertoire \DATA\AOL
Cliquez sur SETUP6.EXE



Les démos



STARTOPIA

Genre : Gestion
Éditeur : Eidos
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\STARTOPIA du CD1 et cliquez sur STARTOPIA.EXE. Le jeu se dézippe dans C:\STARTOPIA DEMO.

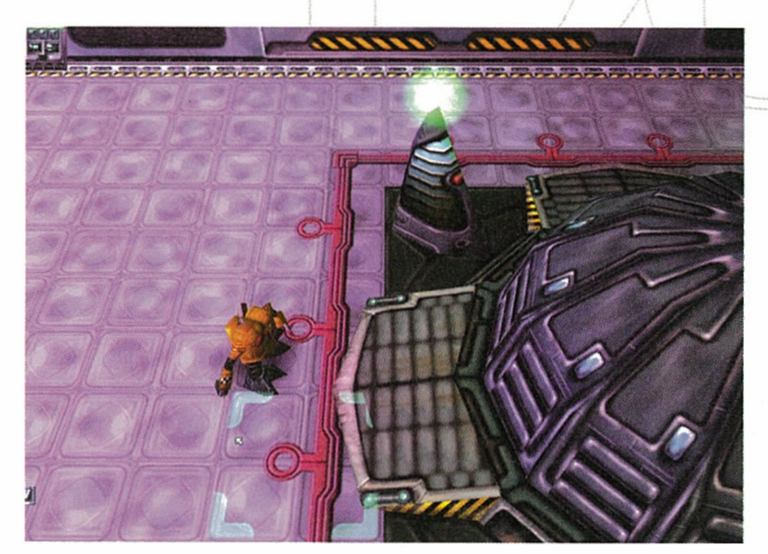
Remarque

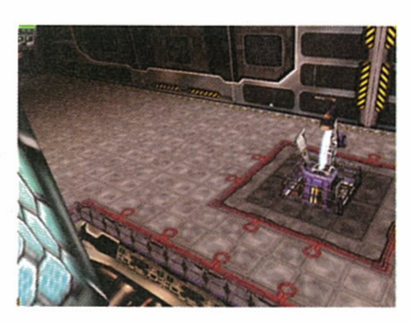
Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

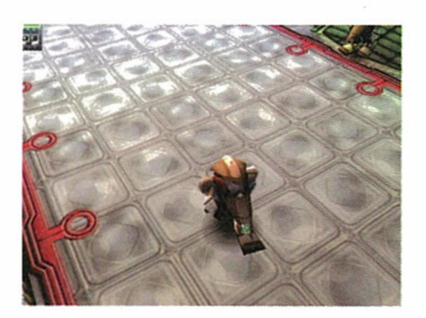
Allez dans le menu C:\STARTOPIA DEMO et lancez SETUP.EXE. Suivez le tutorial pas à pas avant de passer à la première mission.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM







MECHCOMMANDER 2

Genre : Stratégie
Éditeur : Microsoft
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MECHCOMMANDER 2 du CD1 et cliquez sur MC2TRIAL.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Microsoft Games. Vos unités se dirigent à la souris.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM

Remarque : pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX 8.0a se trouvant sur le CD n° 1, si ce n'est déjà fait.









D'après le film culte écrit par Quentin TARANTINO (Reservoir Dogs, Pulp Fiction) et réalisé par Robert RODRIGUEZ (Desperados)

FROM DUSK TILL DAWN

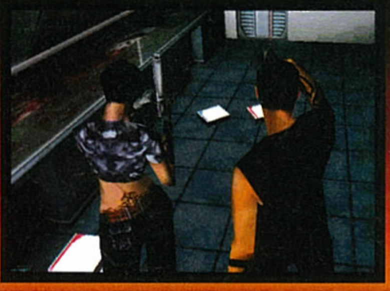
UNE NUIT EN ENFER

"Les fans d'action seraient bien inspirés de suivre la chose de près" Gen4

"Ce jeu devrait ravir les amateurs d'actions jouant volontiers au fusil à canon scié" Jeux Vidéo Magazine









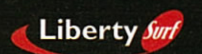
Disponible maintenant sur PC

Seth Gecko revient chasser les vampires...

Et ils ont gardé une dent contre lui

- Action scriptée - Son 5.1 - Eclairage dynamique - Monstres mode "Predator®" - IA de groupe - Effets de ralenti Motion Slow et Motion Stop à la "Matrix®" - Cinématiques temps réel - Jouable en 1ère et 3ème personne
- Un arsenal avec visée laser ou classique Beretta - Lance Flammes - Fusil de snipe - Arbalète lance-eau-bénite- Pieu en chêne massif
- Un scénario terrifiant, cynique et gore écrit par Hubert Chardot, créateur de la série des Alone in The Dark ®















Contenu du CD n°2
Joystick N° 129

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS

LES SHAREWARES AUDIO :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

Buggy1.zip	Musique MP3
Dj Kiwi.zip	Musiques MP3
Dure.zip	Musique XM
mp3cueo.71_setup.exe	MP3 Cue 0.71
mxt20.zip	MidiXGTracker 2.01
Ritae - 01 - Trop de Pokemon.zip	Musique MP3

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

AAW.EXE	Ad-aware v5.5b
DIALER.ZIP	1st Dialer v1.01
dumeter3.exe	DU Meter 3.0 Build 30
FBNS.ZIP	Fast Browser v3.6.1 Build 20010624
LaNCoPy 4.0 - Install.zip	LanCopy 4.0
MIRC591T.EXE	Mirc 5.91t
NCSETUP.ZIP	NetCaptor 6.5.0 Beta 8
radmin21.zip	Remote administrator 2.1
regetdx.exe	ReGet Deluxe 2.0 Build 91
virc2-060601.zip	Visual IRC 2.0 pre-release 8

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

Faute de place, nous n'avons pas inclus de drivers ce mois-ci.

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

AQUA3D.EXE	Économiseur d'écran 3D
Athlon.zip	Thème de bureau
electricalm3d.exe	Économiseur d'écran 3D
The Shark's Bande de pings' .zip	Icônes
visualisateurs d'images.zip	Visualiseurs d'images

LES SHAREWARES JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

1-5 Coop L'enfer du devoir-Abel.zip	Carte Operation Flashpoint
as1.1_fr.zip	Traduc française pour le MOD assassin
Bnia.zip	Bataille navale IA
bonvoisin.zip	Carte Unreal Tournament
chamber.exe	Carte Half-Life
Credo's Power.zip	Carte Black & White
CS BINDS.zip	Utilitaires touches pour HL
dayofdefeatv13b.exe	MOD Half-Life Day of defeat 1.3b
dm_matrix.zip	Carte CounterStrike
es_fortboyard.zip	Carte Counterstrike
hlm.zip	MOD pour Half-Life
Husqvarna.zip	Moto pour Motocross Madness 2
Invasion_10_iPAQ.exe	Jeu pour Windows CE
Launcher.zip	Utilitaire Counter pour creation Bots
Lesimseb objets.zip	Objets pour the sim
Pack_TAG 2.zip	Pack de tags pour HL
q3ut2_patch22to23.zip	MOD Quake 3 Uban Terror 2.2 vers 2.3
road67v2.zip	Circuit GP Legends
Starcraft_maps2.zip	Cartes StarCraft
tacticalopsbeta2.exe	Mod Tactical Ops beta 2 pour UT
tags hl.zip	Tags pour HL
urbanterrorv20a22.zip	MOD Quake 3 Urban Terror 2.0 vers 2.2
WormsHL-b11-fr.exe	MOD Worms HL beta 1.1

LES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

anachronoxv101.exe	Anachronox 1.01
DeusEx14.exe	Deus Ex patche mission 4
deusexv1112.exe	Deus Ex 1.112 multijoueurs français
fcs1002.exe	CounterStrike 1.002 version commerciale
fhl1107.exe	Half-Life 1.0.0.7
gpl_d3d.exe	Grand prix legends Direct3D DX7
q3pointrelease_129h_beta.exe	Quake 3 1.29h
Ultimate_Upgrade_1.exe	Operation Flashpoint Ultimate Upgrade 1

LA PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

daily.zip	Mise à jour AVX
powarc702.exe	PowerArchiver 7.2
setupavepro.exe	AVX Expert Professionnal Anti-virus

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

bcmp19e.exe	Beyond Compare 1.9e
Carnet MECH-LAB.zip	Mech-lab pour MechWarrior 4
CMR2TM.ZIP	Colin McRae Rally 2.0 Texture Manager
Cryptozor_v10.exe	CRYPTOZOR v1.0
Desktop2.zip	Jeu débile pour le bureau de Windows
GCMassR.zip	Ground Control aide aux mappeurs
jb.ZIP	Jeux Bidouilles 1.0
Liste des Trucs et Astuces des jeux	Index soluces
Mega Joyliste.zip	Index Joystick
ntfs98ro.exe	Partition NTFS sous Win 98
Random Pictures - Demo.zip	Random pictures
subviewer3v051.exe	Subviewer 3 v 0.51

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension.ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier-texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenus. Alors, pensez-y !

Operation Flashpoint

Patch version 1.1

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le jeu de Bohemia Interactive était plutôt propre comparé à de nombreux autres (dont Hidden, celui de leurs compatriotes tchèques). Du coup, le premier patch ressemble plus à une phase de microtuning qu'à un gros correctif de réparation. On peut insérer des visages customisés pour les persos multijoueurs au format jpg. Il est possible de bloquer l'allure de la marche avec la touche F. Il est possible de tourner sur soi-même lorsqu'on recharge une arme. Les ombres des flingues correspondent désormais à ceux-ci et on peut se mouvoir en regardant à travers une lunette. Les blessures à la main causent des tremblements pendant la visée, tout comme une forte respiration après un essoufflement. L'ouie et la vue des ennemis se sont améliorées, tout particulièrement pour les hommes déjà sur leur garde. Par contre, ces derniers voient leur vision de nuit moins efficace. Les hommes font appel aux médecins beaucoup plus tôt. Les avions engagent les cibles bien plus efficacement tout en voyant leurs modèles de vol corrigés. À bord du M113, la vue du tireur a été améliorée tout comme le « modèle de vol » de la mouette. D'une manière générale, le jeu tourne plus rapidement sur les cartes Nvidia. Et quelques bugs de la campagne solo (mission 3, 12, et 38) ont été éradiqués. Dispo au :
www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1069
(4.9 mégas)





Iwar II version 1.0

Et hop, un premier patch pour la meilleure simulation de combat spatiale du moment. C'est tout d'abord l'I.A. des Wingmen qui se voit améliorée. D'une manière générale, le patch corrige les bugs de missions solo et les triggers ne se déclenchant pas. Dispo au
www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1072
(3.3 mégas)



Certains d'entre nous ont passé leurs vacances sur les plages de Flashpoint. Pas étonnant que son développeur

patches

fasse des efforts côté patches & add-on pour se préparer à débarquer sur le marché américain ce mois-ci.



Flashpoint 1 Upgrade

Attention, ne pas confondre, ceci n'est pas un patch mais un véritable add-on, premier d'une série de trois (au moins) que Bohemia va nous lâcher dans la nature pour 0 franc (sauf erreur). D'autres add-on, payants ceux-là, suivront vers la fin de l'année. Au programme, des améliorations de toute part, de nouveaux véhicules et armes que nous allons passer ici en revue. Au chapitre des nouveautés, un avion, le Sukhoi 25 qui est l'équivalent russkof de l'A-10 (à savoir, un avion d'attaque au sol). Côté sol justement, les Américains vont enfin disposer d'une arme antiaérienne efficace : un minigun Vulcan monté sur M-113 chenillé, histoire de repousser les hélicos russes. Côté civil, on nous offre une somptueuse voiture de luxe commune aux pays de l'Est, une Traban en bonne et due forme. Bref, la poubelle des poubelles. On trouve une nouvelle arme : un shotgun à double canon qui permettra aux fermiers de mieux se défendre contre l'invasion des rouges. Pour illustrer tous ces nouveaux trucs, deux missions solo (vraiment top) sont présentes ainsi que quatre grosses missions multijoueurs.
Dispo au
www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1069
(9.3 mégas), contiens l'add on 1.10

Tribes II Patch Version 24648

L'autre grand jeu réso de l'été, Tribes II, reçoit lui aussi une coulée de patch sur le visage. On y trouve un mode playback à la sauce Quake 3 Arena, histoire de pouvoir se la jouer replays devant ses meilleurs amis invités pour l'occasion. Il modifie le mode tournament, rajoute une icône de type de grenade et ce sera tout pour cette fois.
Dispo au
www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=954
(0.8 megas)






Bob Arctor

BESOIN D'
ADRENALINE?

VIENS AFFRONTER LE DVD
VERTICAL LIMIT
ET SON AVALANCHE DE SUPPLÉMENTS.

Commentaire audio du réalisateur,
plus d'une heure de making of
au titre évocateur "Surviving the Limit",
les témoignages de rescapés d'avalanches,
un documentaire du National Geographic
sur l'ascension du K2...
un sommet qui prend
7 alpinistes sur 10...

ENFIN, BIEN AU CHAUD
DEVANT TON ÉCRAN...

VERTICAL LIMIT

A l'occasion de son 500e lancement DVD
Gaumont Columbia Tristar Home Video
vous offre* le DVD Cliffhanger
pour l'achat du DVD Vertical Limit



GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

* Contre 29 francs de participation aux frais de mise à disposition. Voir les modalités de l'opération.

Pas content pas tronqué

Tronquer un texte, c'est acceptable, mais mal le tronquer ça l'est moins ! Eh oui, je vous ai envoyé un mail sur le prix des jeux vidéo, c'est vrai qu'il était long et vous avez eu raison de le couper, mais pas comme ça ! Déjà vous me faites passer pour un demeuré qui n'a pas pris conscience de ce qu'il disait, deuxio j'avais dit un argument comme quoi depuis qu'il y avait Napster, le marché du disque (simplement audio) n'a jamais été aussi fluctuant, car même si on télécharge quelques mp3, on aime bien avoir le CD en entier, on n'est pas tous comme ça mais ça suffit pour augmenter la vente de CD Audio. De plus même à 100 balles un jeu reste très chiant à craquer et c'est pas parce qu'il est moins cher qu'il est forcément moins gros et que l'on pourra se le passer par Internet comme ça, sans problème... Bref, j'avoue que la réponse m'a un peu déçu, j'ai eu l'impression d'avoir parlé à quelqu'un qui avait déjà ses principes et qui n'en changerait de toute façon pas... Ce qui m'énerve surtout c'est le fait d'avoir démenti quelque chose que vous-même avez dit sur votre site ! Il y a eu plus de ventes de CD audio cette année que l'année dernière et vous dites : «Vous voulez que les jeux soient au prix des CD audio que vous n'achetez plus depuis le MP3 ? Mouaaaaarf !»... texto... Alors avant de vous moquer du lecteur qui s'est un peu fait chier pour montrer ce que tout le monde pense (enfin presque à ce que je vois), ce serait peut-être mieux de vérifier les sources qu'il expose... Voilà, c'était mon coupe de gueule du matin !

Creak

Là j'ai rien coupé afin que ça soit plus clair.

Exactement

Je suis contre le piratage. Pirater, c'est pas bien, surtout pirater un jeu de qualité, fait par des studios en devenir, qui risquent de fermer s'il y a trop de piratage (et qui par conséquent ne feraient plus de jeux de cette qualité). Je sais bien, gnagnagna c'est trop cher gnagnagna, mais c'est pas une raison, jouer, c'est un plaisir, un loisir, pas une nécessité vitale, pour laquelle on peut se permettre de foutre des personnes au chômage par ses actes... Surtout que si on a un PC, c'est qu'on a les moyens de s'acheter des jeux... Et dites pas que « De toute façon, si c'est pas moi, y'en aura d'autres, alors pourquoi je ferais pas ça », c'est débile, parce que tout le monde se dit ça justement, et c'est pas se le dire qui fera avancer quoi que ce soit...

Cosmoschtroumpf

Bravo, vous avez tout schtroumpfé !

courrier@joystick.fr

Joystick – Courrier des lecteurs
124 Rue Danton, TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15

Oui mais...

Évidemment, c'est dégueulasse d'acheter des jeux piratés et donc de profiter du travail des développeurs sans leur reverser d'argent mais ne croyez-vous pas un instant que c'est de la faute des producteurs/distributeurs ? À 300 ou 400 francs le jeu, moi comme beaucoup d'autres je n'achète pratiquement aucun jeu.

Henry T.

Comme vous l'écrivez fort justement : « Évidemment c'est dégueulasse d'acheter des jeux piratés et donc de profiter du travail des développeurs sans leur reverser d'argent ». Je ne vois rien à rajouter.



J'ADORE CHATOUILLER LES PIRATES SOUS LE NEZ. AMBIANCE MORNE ? PAS DE COURRIER INTÉRESSANT ? RIEN DE TEL QU'UN PIRATE ESSAYANT DE SE JUSTIFIER POUR LANCER UN DÉBAT. OUI JE SAIS, JE SUIS DIABOLIQUE.

MOULINEX

- Tips, soluces, astuces, etc. :
crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : JEUX CRACK

- CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros :
01.41.34.87.75

- Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site :
www.joystick.fr
Cliquez sur « Contact ».

- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joystick :
cdrom@joystick.fr

- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Tovarich

Je veux pousser un coup de gueule ! Je suis un fan de jeux vidéo depuis longtemps, et bien que j'aie énormément apprécié des titres comme Alerte Rouge, Golden Eye (N64), plus récemment Opération Flashpoint, je trouve très chiant l'anticommunisme de pas mal de jeux.
- Tu as fais quoi aujourd'hui ?
- J'ai libéré le monde et au passage j'ai exterminé, trucidé, atomisé 25,8 tonnes de communistes.

Ben oui, c'est vrai que c'est lassant à force, mais c'est assez compréhensible sachant que 90 % des jeux sont faits aux zétazunis. Cela dit, je ne crois pas qu'il s'agisse d'un complot des forces réactionnaires mais simplement d'un manque total d'imagination et d'ouverture des scénaristes, euh, petits bourgeois. Comme un certain cinéma, les jeux mettent en scène des forces qui s'opposent et les blocs Est-Ouest restent une valeur sûre du manichéisme ludique. Franchement, je crois qu'il faut vraiment faire abstraction de ce genre de détail car pour un « vrai » joueur, ce qui compte, c'est le gameplay et le challenge proposé. Une partie d'échecs n'est pas plus ou moins intéressante selon qu'on utilise des pièces en bois en marbre ou à l'effigie de personnages connus.

Le mystère s'épaissit

j'ai envoyé un mail à infograme qui m'a dit qu'il y avait un add-on de prévu mais qu'ils ne peuvent pas m'en dire plus... Et ils m'ont dit qu'il y aurait « sous peu » des niveaux supplémentaires à télécharger. Quand cet add-on va-t-il sortir ? Et les niveaux supplémentaires, y en aura combien ? « Sous peu » cela veut dire combien de temps ? Et pourquoi cette volonté de cacher les choses, pourquoi ne pas dire exactement ce qui va sortir et à quelle date ?

Sebastien

Oui toute cette affaire me semble particulièrement louche. Et en plus, on ne sais même pas de quel jeu il s'agit. Louche louche louche que je dis.

Des traits des points

Des années que je me suis juré de résoudre cette énigme de la vie, mais en vain je sèche et vous le demande. Pourquoi il y a un petit trait en relief sur les touches F et J de mon clavier, et de tous les claviers en général, même ceux des machines à écrire. Ainsi qu'un petit point sur la touche 5 du pavé numérique ? Sinon bonne rentrée.

myca

C'est tout simplement pour que les aveugles ou les malvoyants aient un point de repère (ou un trait de repère). Cela dit, je me demande à mon tour pourquoi ne pas mettre en relief toutes les lettre ou les chiffres en braille systématiquement.

IL-2 STURMOVIK IL-2 STURMOVIK IL-

PAR BOB ARCTOR

Bienvenue dans l'inénarrable rubrique qu'est le Jeu de la Couv'. Ce mois-ci, pour changer, nous vous présentons une simulation de vol tout à fait sensas' qui a fait le pari de devenir la référence absolue au niveau réalisme pour la période de la Seconde Guerre mondiale. Rien de moins.



u Panthéon des simulations de vol ultra-réalistes, on ne dénombre que bien peu de monde sur le podium final. Les derniers avatars en date étant B-17 de Microprose ou l'extraordinaire Fighter Squadron d'Activision. Le fait que deux simulations de vol se retrouvent sur la couverture de Joystick est suffisamment rare pour qu'on s'aperçoive que ce genre colle à la peau du hardware comme une sangsue : il évolue peu à peu au fil du temps, au fur et à mesure que les cartes vidéo et leurs copains les microprocesseurs gagnent en puissance. Quoi de plus normal, dans ce cas, que de nous offrir une nouvelle variation sur un thème cent fois ressassé, à savoir celui de la Seconde Guerre mondiale et de ses cieux encombrés de gens pas contents.

LA GIFLE graphique



arlons un peu graphisme. Rien d'étonnant à cela puisqu'on va s'enfermer dans ces jolis avions pendant plusieurs dizaines d'heures. Ce qui distingue ici Sturmovik de la plupart de ses petits camarades, c'est qu'il nous offre le cockpit virtuel le plus hallucinant qu'il soit. Si on a un peu de mémoire, on se souviendra que WWII Fighters d'Electronic Arts avait fait une belle percée dans ce sens. Ici tout semble quinze fois plus abouti et on ne peut que sortir une longue liste de lieux communs habituels aux tests de simulation de vol : le manche bouge, les instruments bougent, tout semble dix fois plus animé que dans n'importe quelle autre simulation de vol, B-17 mise à part. Pour éviter une utilisation inutile des touches fléchées, on déplace sa tête à l'intérieur de l'habitacle grâce à la souris, à la mode FPS ou encore au coolie hat du joystick pour encore plus d'aise.

Côté paysages, le premier choc est forestier : jamais, je dis bien jamais, on n'aura vu des forêts composées d'autant d'arbres et projetant chacun des ombres. Le secret de cette réussite ? Une NV20 ? Un Pentium 5 4GHz ? Non : de simples textures. Oui, une fois qu'on s'approche en dessous d'une dizaine de mètres, cette supercherie diabolique se découvre au grand jour. Mais elle est assez extraor-

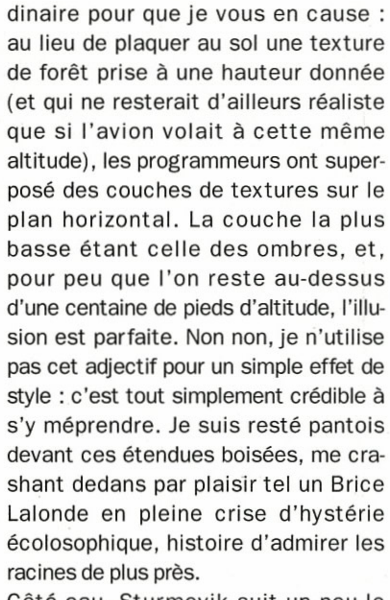
GENRE : SIMULATION DE VOL
POUR LES ADEPTES DU GENRE - PC CD-ROM
ÉDITEUR : BLUE BYTE
DÉVELOPPEUR : MADDOX GAMES RUSSIE

2 STURMOVIK IL-2 STURMOVIK IL-2 STURM

IL-2 STURMOVIK



Des tableaux de bord entièrement fonctionnels.

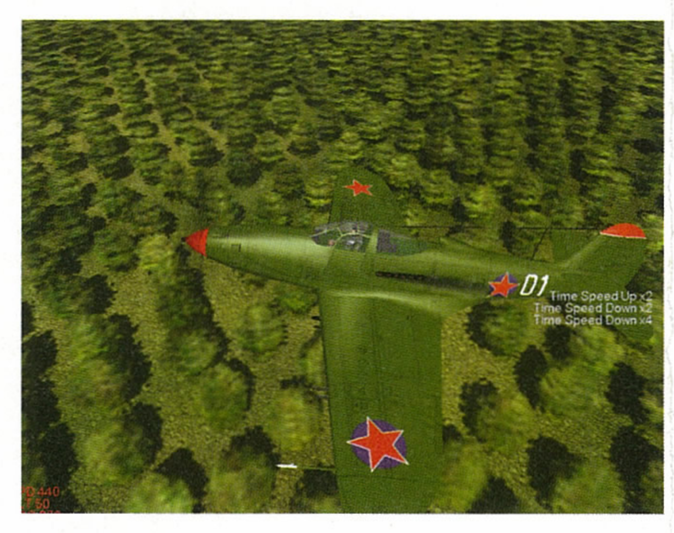


dinaire pour que je vous en cause : au lieu de plaquer au sol une texture de forêt prise à une hauteur donnée (et qui ne resterait d'ailleurs réaliste que si l'avion volait à cette même altitude), les programmeurs ont superposé des couches de textures sur le plan horizontal. La couche la plus basse étant celle des ombres, et, pour peu que l'on reste au-dessus d'une centaine de pieds d'altitude, l'illusion est parfaite. Non non, je n'utilise pas cet adjectif pour un simple effet de style : c'est tout simplement crédible à s'y méprendre. Je suis resté pantois devant ces étendues boisées, me crashant dedans par plaisir tel un Brice Lalonde en pleine crise d'hystérie écolosophique, histoire d'admirer les racines de plus près.

Côté eau, Sturmovik suit un peu le sentier tracé (voir le test ce mois-ci) par Fly! 2. Là aussi on a le droit à du multilayering de textures (bon Dieu, je parle comme Caféine, et pour un peu je sentirais presque mes épaules enfler et l'envie d'aller me balader au bois de Boulogne après minuit, coiffé d'une perruque fluo), et même à une eau qui se meut comme un vrai liquide. Quel luxe de détails alors que celui-ci ne nous apparaîtra que lors d'un amerrissage forcé. En l'air, on retrouve le même souci de réalisme en ce qui concerne les effets atmosphériques : les nuages, par exemple



Des villes bien détaillées pour offrir la joie d'un bombardement réaliste.



Les fabuleuses forêts en vraie-fausse 3D, qui font illusion même à basse altitude.

et contrairement à tout ce qu'on avait pu voir jusqu'alors, sont bel et bien en 3D et réussissent la performance de ne pas réduire le FPS à quelque chose d'injouable, tout du moins sur le Celeron 800 que ma famille m'a offert en se cotisant. Les paysages, eux, suivant les cartes survolées, offrent des reliefs qui semblent compatibles avec l'image que je me fais de l'URSS : plat, quelques rares routes et villages, un ou deux camps de rééducation (un jour, la résolution atteinte par les cartes graphiques nous permettra de découvrir que, finalement, on s'ennuyait pas tant que ça dans les goulags) et des plaines à perte de vue traversées par des fleuves. En gros, tout pour plaire, mais uniquement en période de sports d'hiver.



Le développeur

Maddox Games (du nom du fondateur, Oleg Mawddox) est une équipe russe qui s'est résolue à sortir la meilleure simulation de vol question réalisme. Bizarrement, on retrouve chez eux une flopée de pilotes dont certains spécialistes de l'acrobatie aérienne et une poignée d'ingénieurs diplômés de l'Institut d'aviation moscovite. Bien sûr, leurs papis vétérans les ont aidés à faire quelque chose d'encore plus carré et conforme. Pour tout savoir sur le jeu, et même plus, une seule adresse qui devrait fonctionner au moment où vous nous lirez : www.il2sturmovik.com

L'expérience intense du COMBAT

Question missions et campagnes, le background aérien russe est plus que rempli d'anecdotes, sanglantes à souhait, comme l'histoire du pilote qui a gelé dans son avion ou encore celle de l'ami de ce même pilote qui a gelé aussi en faisant ses petits besoins dans une petite baraque située derrière l'aérodrome. Bon ok, inutile de vous pipeauter plus longtemps, je n'ai

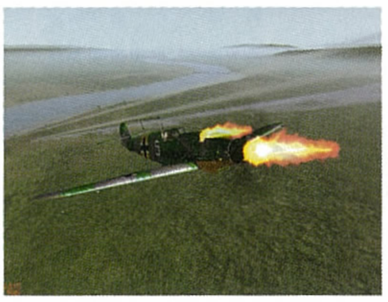




L'occupation standard de l'IL2 : le bombardement en piqué.

Avion, avions, petit patapon

Le titre du jeu, Il-2, tire son nom du créateur du jeu (et donc j'ai plutôt tendance à le croire sur parole) de l'avion du même nom qui fut l'appareil militaire (d'attaque au sol) le plus produit pendant les deux guerres, mais à dire vrai, je ne sais pas si une comparaison avec la Renault 5 serait de mise dans ce cas. D'autres avions pilotables aussi prestigieux que les Me-109 (dans trois versions) ou le P-39 Airacobra (prêté aux Russes par leurs amis de toujours, les yankees) seront présents par poignées de dix et reproduits avec une précision et un souci du détail similaires à ceux l'IL-2 que l'on retrouvera dans la plupart de ses variantes. Dans le cas de ce dernier, qui dispose d'une mitrailleuse arrière, on pourra jouer toute la partie sous la queue de l'appareil. J'en rougirais presque.



Des trous DANS MON zingue

Côté modélisation des dégâts, c'est tout bonnement ce que l'on a pu voir de mieux depuis Fighter Squadron : chaque impact de balle, ou presque, sur la carlingue arrache des morceaux de métal ou de voilure en fonction du

absolument aucune idée de ce qui a bien pu se passer sur le théâtre aérien du front de l'Est. Pour tout vous dire, ça m'a même surpris de savoir que les Russes avaient des avions à cette époque, voire même des avions tout court. Cela expliquant peut-être en partie la défaite cinglante de Bonaparte. Mais trêve de plaisanteries, sans quoi n'importe quel prof d'histoire en mal d'affection ou en pleine overdose de congés payés va se mettre à m'écrire pour me donner une leçon gratos sur la campagne de Russie. Qu'en est-il des missions et des scénarios ? Au vu de l'éditeur qui est inclus dans le jeu, on devrait en voir apparaître une multitude une fois le jeu sorti. Les campagnes, quant à elles, devraient retracer des grands moments de bravoure comme les affrontements au-dessus des cieux brumeux de Stalingrad. À bord de l'IL-2 – avion d'attaque au sol – on s'en prend surtout aux cibles situées au sol. À ce titre, l'effet de blast qui est causé par un impact de bombes au sol est tout bonnement ahurissant à contempler, pour peu qu'on se trouve au-dessus.

Voler à très haute vitesse dans des décors splendides. Le rêve !





Les décollages sont bien plus réalistes que dans n'importe quel autre jeu.

Le grand cirque

Côté réseau Il supportera les jeux à 32 joueurs en deatchmatch ou a 16 en mode coopératif et , grosse nouveauté, autant lors des parties réseau créées à cet effet que pour refaire la campagne. Au sujet de cette dernière, on remarque qu'elle ne sera que semi-dynamique : s'il aurait été absurde qu'un pilote seul puisse changer le cours d'une campagne, les objectifs, ponts, maisons, qu'il se sera payés lors d'une précédente mission demeureront bel et bien détruits dans les suivantes.

calibre avec lequel on a eu la malchance de se faire farcir. Visuellement cela se traduit non seulement par des impacts innombrables sur l'avion mais aussi, et surtout, par des orifices qui peuvent atteindre la taille d'un Cocker anglais de taille moyenne (48 centimètres de long pour un animal avec pedigree inscrit aux livres des origines françaises). Bien entendu, un tel impact affectera l'endroit précis où il se crée, que ce soit sur les gouvernes ou des systèmes tels que le train, la verrière, les commandes, les volets ou même les têtes des pilotes. Le modèle physique gérant tout cela semble être tout bonnement exemplaire tant dans l'inertie des appareils que dans le phénomène d'abattement suivant immédiatement un décrochage. Pour peu que ce dernier ne soit pas tout à fait « propre » (avec un palonnier enfoncé d'un côté par exemple), le tout se terminera en vrille parfois même plate pour les appareils qui pardonnent le moins les erreurs à ce niveau. Bien entendu, les Russes et les Allemands ayant le droit d'utiliser des parachutes, contrairement à nos amis les Anglais, ne se priveront pas de tenter d'échapper à un juste châtiment en abandonnant leur navire. Mais on peut tout aussi bien tenter la solution de l'atterrissage sur le ventre si on aime le risque et les actions courageuses absurdes. Le moteur calcule particulièrement bien ce genre d'impacts tout en sanctionnant la manœuvre avec le résultat qui s'impose.

TOUT CELA pour bientôt

Pour conclure, Il-2 Sturmovik a tout de la simulation de vol de l'année question aviation légère, ce qui nous fera une très bonne fin de saison avec l'extraordinaire B-17 the Mighty Eight de Microprose. D'ores et déjà, une forte communauté de joueurs internationale s'est créée autour de ce jeu dont la renommée a dépassé le cercle de ses nombreux bêta-testeurs.



On oublierait presque qu'on se trouve devant une simulation de vol.



Le P-39, un avion rivalisant, question look, avec le Mustang.

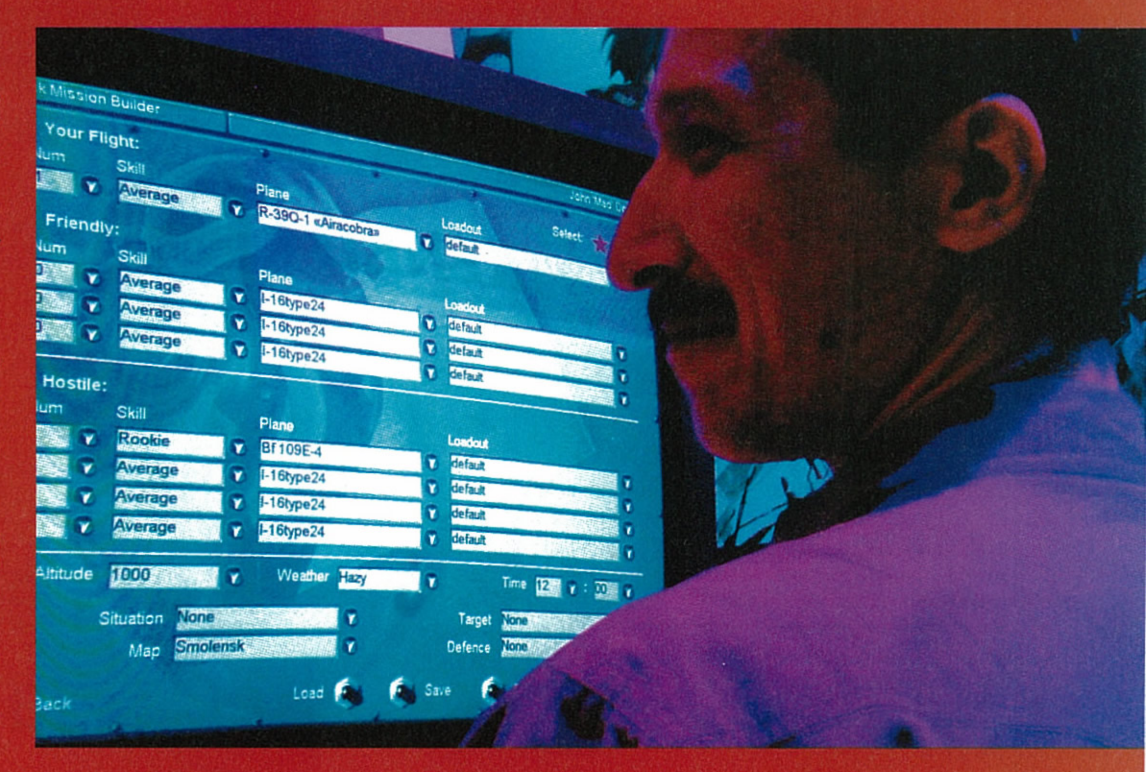
Oleg Maddox
L'HEURE DES EXPLICATIONS

Joystick : Peux-tu définir la plus grosse difficulté que tu as rencontrée dans le processus consistant à élaborer un modèle de vol correct sur PC ?
Oleg : La principale contrainte était d'adapter la complexité du code à la puissance du processeur moyen. Pour cela, nous avons utilisé de nombreux modules programmés « manuellement » en utilisant de l'assembleur. La plus grosse partie consistait à faire tourner ensuite ensemble les graphismes et les modules d'Intelligence Artificielle, de façon à ce que le jeu soit jouable non seulement à l'heure actuelle mais aussi dans les quelques années qui suivront sa parution. Chacun de ces modules mangeant des ressources à ne plus savoir qu'en faire.

Qu'as tu pensé des simulations de vol créées par le grand Eric Parker (Hellcats, Fighter Squadron, A-10 Attack, A-10 Over Cuba) ?
Elles étaient excellentes dans de nombreux détails. On y trouvait de nombreuses et de très bonnes solutions techniques et options. Il était malheureusement très limité par le hardware (NDE : De tous, seul Fighter Squadron a bénéficié d'une accélération graphique).

Comment vois-tu l'évolution des simulations de vol pour les dix prochaines années ? Plutôt comme quelque chose d'édifié autour d'une campagne de jeu dynamique comme les anciens jeux de DiD ou plutôt comme quelque chose de basé sur des missions ultra-détaillées à la sauce B-17 ?
Je pense que nous allons voir des améliorations dans cinq principaux domaines :
1. L'évolution des campagnes dynamiques (à l'heure actuelle, les campagnes des jeux sur la Seconde Guerre mondiale sont faites de manière tout à fait incorrecte lorsqu'il s'agit de parler de simulation).
2. Des évènements randomisés et scriptés survenant au sein d'un environnement dynamique (donc avec une interaction directe avec le monde).
3. Un mix des deux précédents éléments.
4. Des campagnes aériennes se déroulant online.
5. Des simulateurs de vol qui généreront de vrais environnements de bataille.

Depuis ces dernières années, il semble que l'on revient à des jeux plutôt simplistes comme Flanker 2.0 ou Eurofighter Typhoon qui offrent une qualité de simulation pure, totalement inférieure à ce qu'on avait pu avoir dans un titre tel que Falcon 4.0. Quelle est ta position par rapport à cela ?
Je ne parlerais que pour les avions de la Seconde Guerre mondiale en montrant du doigt quelques trucs très significatifs des simulations d'engins à pistons faites dans le passé :
L'un de mes amis qui est pilote et qui adore les simulations de vol a dit, à propos d'un vieux jeu : « Si je volais dans un simulateur comme celui-ci, je pourrais oublier comment on vole sur le vrai appareil ». Ce pilote est l'un des quarante qui ont été impliqués dans le bêta-test de IL-2 Sturmovik. Un autre a déclaré : « Aucune simulation de la Seconde Guerre mondiale ne me donne un vrai feeling en vol ». Après cette phrase nous l'avons

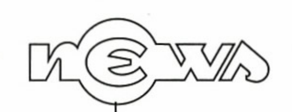


convié à notre bêta-test. Deux pilotes allemands ont dit à propos des vieux simulateurs : « Les avions sont dans la réalité plus faciles à contrôler que dans ces jeux ». En vérité, la meilleure des façons de recréer un bon modèle de vol est que le programmeur puisse voler sur de vrais avions, ne serait-ce que sur un Cessna. Mieux encore, si vous voulez faire un jeu sur les avions de la Seconde Guerre, il est extraordinaire d'avoir pu faire des acrobaties sur des avions russes comme le Yak-52. C'est une chose que moi-même et de nombreux membres de l'équipe avons eu la chance de réaliser.

Peux-tu m'expliquer pourquoi tu penses que le front de l'Est est un théâtre de combat aérien intéressant, à part d'un point de vue purement géographique ?
Il n'y a tout simplement aucun simulateur de vol avec le front russe commercialisé à ce jour. C'est déjà le premier point. Des batailles comme celle de Stalingrad ou celle de Kursk n'ont jamais été modélisées où que ce soit ailleurs, et c'est très regrettable. Car ce n'est pas seulement mon opinion mais aussi celle de nombreux historiens : elles furent les batailles les plus décisives de la Seconde Guerre mondiale, des évènements majeurs, non seulement pour les Russes, mais aussi pour toutes les armées du monde. Même dans les simulateur de vol sur le Net, les avions russes ne sont pas modélisés, tout du moins avec un tel luxe de détails. Mais nous avons aussi inclus le P-39 Airacobra (de fabrication ricaine) qui est très apprécié en Russie. Pareil pour les Yaks qui intéresseront nombre de joueurs en France puisqu'ils etaient les avions utilisés par la fameuse escadrille Normandie-Niemen (avec des pilotes français) . Au total nous avons modélisé plus de soixante-dix avions et rendu une trentaine d'entre eux pilotables.

Quel est ton avion favori de toute la Seconde Guerre?
Il y a de nombreux avions que j'adore, bien sûr le IL-2 est mon favori. Mais j'aime aussi le LA-7, toutes les déclinaisons des BF-109 ou des Yak ps, le P-63 et les FW-190s. Mais si on ne parle que du point de vue du look , je ne garderais que le Yak-9U et le P-51D Mustang.

Penses-tu qu'il y avait, tactiquement parlant, une approche radicalement différente du combat aérien entre les pilotes russes et ceux des forces de l'axe ?
Pendant la guerre, les tactiques ont changé tant de fois pour les deux camps que c'est très dur à dire. En règle générale, les deux camps utilisaient des tactiques très similaires à partir de 1942. Parfois les Allemands empruntaient des trucs aux Russes, parfois les Russes aux Allemands. On en donne un aperçu intéressant dans les types d'attaques que vous pouvez définir grâce à l'éditeur de missions du jeu.



DITO

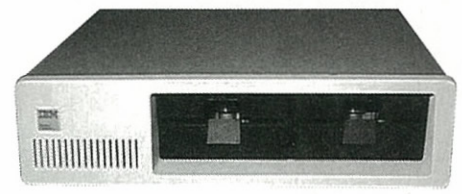
Cyrille Baron

Je ne sais pas si ça vous fait la même chose, mais moi en vacances, je suis pris d'une véritable frénésie dès que je vois une Maison de la Presse. Rien de tel qu'un petit-déjeuner tardif pour lire les news-magazines ou les quotidiens auxquels je n'accorde pourtant aucun intérêt le reste de l'année. Et donc, en me gavant de critiques littéraires, tartines beurrées et autres comptes rendus de la dernière expo à la mode, il m'est apparu que tout cela n'était pas très sérieux. Je m'explique. Loin de moi l'idée de critiquer la notion d'art ou de culture. Je crois au contraire qu'ils sont vecteurs de liberté de penser et d'être. Mais, comparés aux problèmes dont souffre la majorité de l'humanité (malnutrition, maladie, émissions de télé débiles et de gaz toxiques), les bavardages sur le mérite du nouveau roman de Machine ou Machin semblent bien futiles. Et là, naturellement, je ne peux m'empêcher de faire un parallèle avec nos jeux vidéo et leur petit univers. Pour la bonne société, il y a des hiérachies dans la culture, des arts dit majeurs, des arts dit mineurs. Le cinéma y est étiqueté « Septième Art » et la bande dessinée « Huitième Art », et encore, en fronçant le nez. « Mais voyons mon jeune ami, vous ne pouvez pas comparer Marcel Proust et Marcel Gotlib » ; « Vous ne me ferez pas croire que vos jeux vidéo sont aussi nobles qu'une cantate de Bach ». En effet, ça n'a rien à voir, mais vu du tiers-monde, je ne pense pas que l'un ait plus d'importance que l'autre. C'est marrant, dès qu'on prend de la distance, tout ressemble à un petit point.

Telex

L'excellent jeu Europa Universalis va bientôt voir sa suite et sa géographie s'étendre jusqu'à la terra incognita, qui comprendra l'empire chinois, l'empire japonais et les tribus africaines. Le jeu présentera désormais l'ère napoléonienne et à peu près 400 années de plus que dans l'ancien opus, ce qui devrait permettre au corse de devenir la langue mondiale si on se débrouille bien.

20 ans déjà



Le 12 août dernier, vous n'avez sûrement pas manqué l'occasion de fêter, sous un déluge de Carambar et de Champomy, le vingtième anniversaire du PC. C'est en effet le 12 août 1981 que IBM démarra la commercialisation du premier Personal Computer de l'histoire, le bien-nommé IBM PC 5150. À l'époque, c'était déjà un processeur Intel qui faisait tourner la machine, le 8088 (les premiers 80286 ne sortiront qu'en 1982). Et c'était déjà un système d'exploitation Microsoft, le MS-DOS 1.0, qui gérait le tout. Les spécifications du monstre : un CPU cadencé à 4,77 MHz, 64 Ko de RAM extensible à 640 Ko par carte optionnelle, et un lecteur de disquettes, pour un prix catalogue de 3 000 dollars. À l'époque déjà, c'était honteusement cher.

Heureusement la police veille

Les 2 500 hackers du monde entier qui s'étaient rendus à la Conférence « Hackers At Large » tenue cet été en Hollande, ont eu la surprise de lire à l'entrée le message suivant, laissé par la police : « Ne faites rien de vilain, le service de sécurité interne vous surveille. Faites-vous attraper et vous irez en prison. » Organisateur de la conférence, Rop Gonggrijp a déclaré : « Quand on parle de hackers, tout le monde pense immédiatement aux criminels (...) mais la majorité des visiteurs ne veulent commettre aucun crime. » Comme on le dit en Hollande : « Eh !... mate le mec comment il a bien gobé ! »

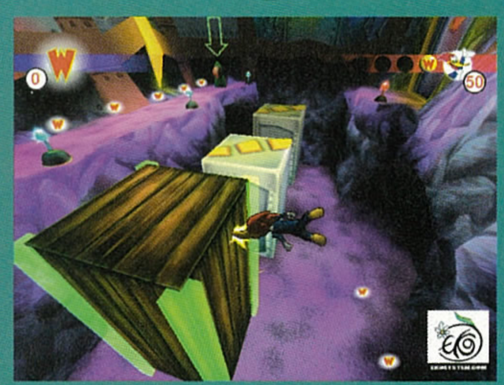
PeTe Boule a deux mAins gaUche

Bon. Ok, j'admets... Et pourtant, j'avais vérifié sur les bandes-annonces de Die Hard, disponibles sur IMDB.com...
Bruce Willis est gaucher.
Donc, il tire souvent de la main gauche, même s'il ne le fait pas beaucoup sur lesdites bandes-annonces.
Donc je n'avais pas à écrire : « Curieusement, on remarquera au passage que l'Agent Mc Clane est devenu gaucher ».
En pénitence, je vous file quelques screenshoots supplémentaires de Nakatomi Plazza, le jeu d'action où l'on incarne un gaucher, qui tient normalement ses outils de la main gauche...





Woody Woodpecker



Woody Woodpecker a fait tellement de conneries depuis sa création en 1941, qu'il était globalement temps d'en faire quelque chose pour nos PC. Pour la circonstance, c'est le studio Eko qui hérite du pivert con. Ceux-ci s'étaient déjà illustrés en créant Gift, et c'est avec le même moteur graphique que Woody Woodpecker va prendre corps. Le but du jeu sera d'abord de libérer les neveux du volatile, puis de poursuivre le super-méchant Buzz Buzzard à travers un parc d'attractions. Ça se présentera comme du jeu de plate-forme pur jus, à travers un graphisme toonien très abouti. Pour la forme, on aura droit à 21 niveaux différents, agrémentés d'une dizaine d'adversaires différents et 5 boss de fin. Oui, le rire stupide de la volaille sera fourni dans le jeu.

Bain moussant

C'est un titre exceptionnel que Taito nous ressort ce mois-ci, si vous le ne le connaissez pas encore, je vous présente Bust a Move (également connu sous le nom de Puzzle Bubble). Relooké pour l'occasion dans un style très proche de celui de Parappa The Rapper, avec un graphisme en 2D particulièrement réussi, ce Super Bust A Move reste un petit bijou de gameplay. Étonnamment, il est difficile de résumer ce jeu sans en dégoûter l'éventuel joueur. Tentons l'expérience : « C'est un genre de Tetris dans lequel il faut tirer sur des grappes de bulles de couleur. » Voilà, vous êtes dégoûtés. Et pourtant, croyez-moi, à deux joueurs, c'est encore aujourd'hui un des jeux les plus marrants du monde, à part bien sûr le jeu du con qui dit non. (À ce propos d'ailleurs, pensez-vous que ce titre ait un rapport avec la news ?). Édité par Eon Digital, Super Bust A Move sort dans le courant du mois.



Ragots, mensonges & PCFUN

Dans son numéro d'été, « PC FUN » a souhaité dénoncer certains abus ayant cours dans la presse des jeux. Parmi quelques exemples nunuches abordés dans ce dossier, nos jeunes amis semblent avoir oublié un cas de figure pourtant remarquable : le journaliste qui ne vérifie pas ses infos. Par exemple en écrivant : « Quelques mois plus tard, « Gen4 Console » (et « Joystick », soit dit en passant) dédiaient une couverture à Black and White. » Au passage, je rappelle que non, ce jeu n'a jamais fait la une de Joystick. C'est dommage, ça jette le discrédit sur toutes les informations de ce dossier. Attendez, je vérifie un truc... Ah ben non, il n'y avait pas d'informations dans ce dossier.

Telex

La Xbox est disponible en pré-commande depuis cet été sur deux ou trois sites de vente en ligne, dans une version bundle à près de 5 000 francs (comprenant trois jeux et des périphériques).

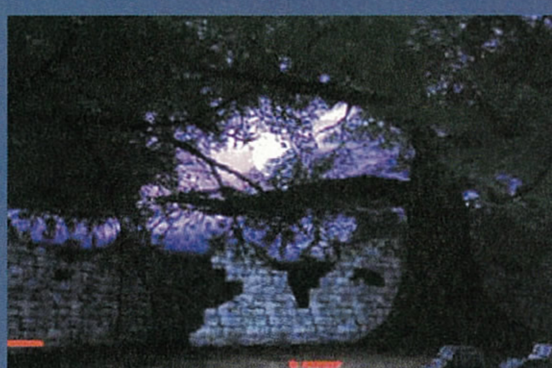
Tom & John : La Vengeance

Après avoir planté Eidos de quelques millions de dollars en engouffrant des sommes monstrueuses dans le développement de leur jeu respectif, les célèbres duettistes Tom Hall (Anachronox) et John Romero (Daikatanahaha) se sont définitivement fait éjecter de Ion Storm. C'est donc toute la branche Dallas du studio de développement qui ferme ; seule la branche Austin – celle de Warren Spector, où l'on bosse sur Deus Ex 2 et Thief 3 – restera active. Mais nos deux compères ne baissent pas les bras. Ils sont actuellement en train de fonder un nouveau studio de développement et commencent à dévoiler quelques détails sur leur prochain projet. Attention, accrochez-vous bien à la rambarde : le jeu qu'ils ont en tête sera un mélange de Sin (un shooter 3D), RollerCoaster Tycoon (un jeu de gestion de montagnes russes) et de Age of Empires (qu'on ne présente plus). Personne n'a aucune foutue idée de ce que ça va donner, mais on est impatient de voir tourner cette bestiole. Non, parce qu'on fait un métier assez difficile, et on n'a pas l'occasion de rire tous les jours, vous savez.



Voilà Thief 3

Youpla, voici les deux premières photos d'écran de Thief 3. Pour l'instant, pas de quoi s'arracher les globes oculaires pour les écraser sur l'écran, mais Thief 3, ce sera toute une ville modélisée en 3D d'un seul tenant, ce sera un gameplay tout en subtilité basé sur la ruse et la discrétion plutôt que le bourrinage, et ce sont surtout les cerveaux à l'origine de Deus Ex qui bossent dessus. Autant vous dire qu'il est attendu avec une certaine impatience dans cette rédaction.



"Une révolution terriblement addictive"
PC JEUX

"Une nouvelle étape dans l'évolution du jeu vidéo"
PC FUN



sortie nationale

28 Septembre

SPIDER-MAN

GENRE
Action

ÉDITEUR
Activision

DÉVELOPPEUR
Neversoft

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2001

Alors là, pour le coup, c'est de la belle araignée qu'on nous ressort du placard. Spiderman, pensez donc, quinze ou vingt ans ont dû passer la dernière fois que je l'ai vu à la télé. Enfin, c'est ça de vieillir, hein. Qu'importe, les amoureux de l'homme aux membres gluants seront heureux de retrouver leur super héros, et ce dans un jeu d'aventure/action 3D. Bien évidemment, il sera question de méchants à zigouiller pour préserver le bien-être de la gentille population de Manhattan. On retrouvera d'ailleurs des boss connus des amateurs, comme Scorpion, Venom, pis encore Rhino. Les combats se dérouleront à coups de poing et à coups de pied, Spider-Man n'appréciant guerre les armes. Bien sûr, il disposera de son fameux fil collant, lui permettant à la fois de se déplacer d'immeubles en immeubles et d'engluer ses victimes. Le dossier de presse nous parle également d'énigmes à résoudre, mais ayant quelques difficultés de stabilité avec la version préview, nous n'avons malheureusement pas d'idée sur ce qui vous attend dans ce domaine. Disons cependant que le soft étant très orienté console, il ne faudra pas s'attendre à trop de sophistication dans les actions à remplir. Notez que ça n'a rien de péjoratif, hein, mais bon, au moins les choses sont claires.

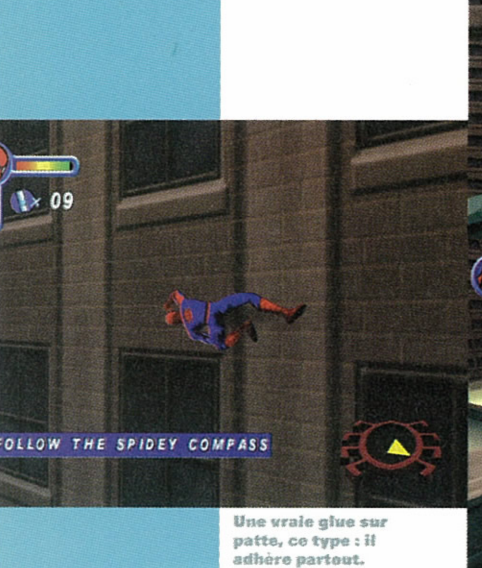
Fishbone



Hello jeune fille, on s'fait une toile ?




Les cinématiques sont... hum... disons légèrement pixellisées.



Une vraie glue sur patte, ce type : il adhère partout.



Plus rapide que les rollers, ce truc.

Comanche de pioche



Après une série catastrophique de Delta Force tout juste bonne à effaroucher un élève Marine en début de carrière, Novalogic revient à ses premières amours avec l'annonce de Comanche 4. On ignore encore si Novalogic s'est enfin débarrassé de son moteur Voxel de charclo, ou si on aura à nouveau droit à des maps d'élévation à l'indigeste sauce « lie de pixels ». C'est devenu une habitude chez Novalogic, le jeu multijoueur devrait être très impressionnant, avec une foule présente composée d'un maximum de 32 joueurs.

MeRci les aMis



Vous aussi, vous avez reçu un fichier d'un de vos potes par e-mail, se terminant par un curieux suffixe de type .doc.pif ou .gif.lnk. Votre ami fait donc partie des centaines de milliers de victimes contaminées par le virus Sircam qui s'est répandu comme une traînée de poudre autour de la planète. Sa particularité rigolote est d'envoyer l'un de vos plus gros fichiers (de préférence un fichier Word) à l'ensemble de vos contacts d'une façon totalement invisible. Résultat, pour peu que vous envoyiez vos lettres d'amour ou vos poèmes sur les motos à vos contacts, vous passerez grave pour un con. Une solution pour se protéger consiste à ne pas avoir d'amis, et si vous avez nos adresses e-mail de Joystick dans vos contacts, de les ôter puis d'aller d'urgence au www.sarc.com/avcenter/venc/data/w32.sircam.worm@mm.removal.tool.html

Monde du Jeu

Des garçons déguisés en barbares, des filles déguisées elles aussi, certaines en elfes, d'autres en vendeuses de sandwiches, de longues conversations avec un certain Paul que vous venez de rencontrer, mais qui est intarissable d'anecdotes sur Merliforus, son perso préféré (Magicien 17/Clerc 15 qu'il a « vraiment monté ») : la cinquième édition du Monde du Jeu, salon consacré au jeu de rôle sous toutes ses formes (traditionnel et multimédia), se tiendra à l'Espace Auteuil à Paris du vendredi 28 au dimanche 30 septembre. www.mondexpo.com/mondedujeu/

ÉtoUrdErie

Dans le « Quoi de Neuf ? » du mois dernier, on a oublié de vous dire où, en France, on pouvait acheter le joystick HotRod. Eh oui, y a un importateur officiel pour la chose et c'est ADF Informatique (www.adfinformatique.fr). Que les non-connectés se rassurent, y a même le téléphone (04 67 83 60 57) à Lunel. C'est dans le sud. Ça bosse, mais le pastis à portée de main. Veinards !

Telex

Ouverture du site web de Civilization 3 : nouveaux screenshots, détails sur le jeu, parmesan, épaule, mozzarella et photo de l'auteur déguisé en César (mais je ne sais pas lequel, peut-être César le sculpteur, en fait). www.civ3.com

La fin des Suédois

Dans l'univers de Star Trek, les Borgs sont des être mi-hommes, mi-machines qui assimilent des cultures et des planètes entières en les absorbant. Curieusement, dans notre univers à nous, les Borgs sont souvent des Suédois doués pour le tennis, qui assimilent nos jolies nanas en backstage lors des tournois de Roland Garros. Dans le monde d'Activision, Borg Assimilator est un jeu auquel on vient de mettre un terme parce qu'il « ne correspondait pas totalement à l'univers de Star Trek », et surtout qu'il risquait de ne pas assimiler assez de thunes.

Master Rally



Pour le moment, Master Rally s'annonce comme un jeu de course intéressant à plus d'un titre. Déjà, de par son principe. Le jeu se présente comme un jeu de Rally Raid, ce qui n'oblige en rien le joueur de respecter le tracé de la piste et de choisir des trajectoires coupant carrément des courbes. Histoire de donner le change, il faut savoir que le parcours total du jeu fera plus de 400 km, à travers 42 environnements et paysages différents. Cela signifie donc qu'on pourra aussi très bien se perdre, ou alors qu'il faudra naviguer à la boussole. De plus, et par rapport à la dernière version qui nous a été montrée, une option réglage de la voiture a été rajoutée, ce qui donne une dimension supplémentaire au gameplay. Enfin, le moteur physique semble bien développé, ce qui nous garantit pas mal de casse visible sur les voitures, les constructeurs ayant donné l'autorisation de détruire les véhicules qu'ils ont prêtés. La seule inconnue concerne la gestion du moteur graphique lui-même. En effet, pour le moment, nous n'en savons pas plus sur le niveau de finition graphique, tant sur les modèles de voitures que sur les projections de particules et autres effets du genre. Ça peut paraître accessoire, mais le graphisme réussi d'un jeu de ce genre contribuant largement à accentuer l'impression de vitesse, il faudra surveiller ça de près.

Fallout : enfin des retombées

Ah, que voici de bien bonnes nouvelles ! Vous souvenez-vous de Torn, le jeu tournant sous Litech Engine développé chez Black Isle, et qui mêlait un background heroic-fantasy « digne d'un livre dont vous êtes le héros » écrit par un gamin attardé ? Eh bien, Torn vient apparemment de clamser, sans beaucoup plus d'explications, dont on se passe d'ailleurs avec aise. Là où on jubile, ce n'est pas tant par le manque d'intérêt des démonstrations vues lors de l'E3, mais parce qu'en principe, Fallout 3 serait bel et bien dans les projets immédiats du développeur. J'en veux pour preuve plusieurs faits : Chris Taylor (l'homonyme de l'autre…), qui bosse chez B.I., a confirmé la reprise du développement de Fallout 3 (qui avait été entamé puis stoppé, il y a quelques années) et qui est désormais prévu pour dans « not so long ». Pour ce qu'on en sait, il pourrait hériter du très vilain Litech Engine. Et pour les esprits chagrins qui vous sortiront qu'Interplay n'a encore rien annoncé de concret, encouragez-les à faire un tour sur leur site officiel, où des liens sur Fallout 3 sont désormais présents.
http://www.interplay.com/falloutbos/links.html#fo3

Telex

Véritable relique, la toute première borne d'arcade du bon vieux Dragon's Lair, numéro de série #00001, vient d'être vendue aux enchères pour 75 000 francs.



THRONE OF DARKNESS

GENRE
Diablo-like

ÉDITEUR
Sierra

DÉVELOPPEUR
Click Entertainment

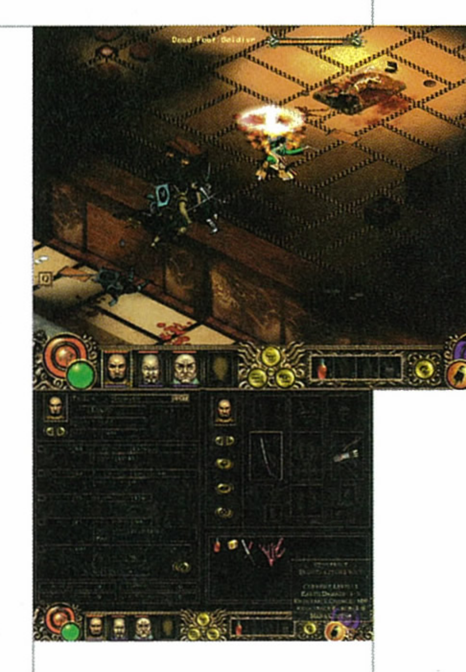
SORTIE PRÉVUE
Novembre 2001

Le succès monstrueux de la série des Diablo – le dernier add-on, en test dans ce même numéro, s'est déjà vendu à plus d'un million d'exemplaires aux États-Unis – fait pas mal d'envieux en ces temps de vaches maigres pour l'industrie du jeu vidéo. Sierra et Click Entertainment préparent donc un clone avoué du hit de Blizzard avec Throne of Darkness, dont nous avons pu visiter les premiers niveaux.
Dire que Throne of Darkness s'annonce comme une grosse repompe de Diablo n'est pas exagéré. Mais c'est un peu normal, car deux des développeurs sont d'anciens de Blizzard qui ont voulu accommoder à leur sauce le gameplay très nerveux, très cliquant et très addictif de Diablo. Leur sauce, c'est le Japon médiéval, celui des samouraïs en cuirasse qui se tranchaient le bide avec leur katana au moindre petit déshonneur. Ce sont ces guerriers qu'on incarnera dans Throne of Darkness, plus exactement, sept d'entre eux chargés de lutter contre un seigneur de guerre cruel qui a levé une armée de morts-vivants. Comme dans Diablo donc, il s'agira de parcourir de vastes contrées au pas de course en hachant tous les samouraïs-zombis qu'on croisera au hasard des rencontres. La version preview fournie par Sierra ne laisse aucun doute sur l'intensité du jeu : ça va être speed, furieux, et ça va se massacrer dans tous les sens, sans trop de subtilité certes, mais avec, on l'espère, ce je-ne-sais-quoi de captivant qui a fait tout le succès de Diablo.
Par rapport à Diablo, Throne of Darkness promet tout de même d'apporter pas mal de nouveautés. La plus visible, c'est qu'on dirigera cette fois-ci un groupe de sept samouraïs. Grâce à une interface qui semble au point, on pourra passer en un clic de l'un à l'autre, le reste de la bande étant dirigé par l'ordinateur selon les directives du joueur. Un système de formation permettra de profiter des spécificités de chaque samouraï, en plaçant par exemple les plus costauds et leurs grosses épées en tête pour protéger l'archer, le magicien et les autres spécialistes du combat à distance. Deux NPC un peu spéciaux, un forgeron et un prêtre, feront leur apparition. Ils seront disponibles à n'importe quel moment du jeu via l'interface. Le premier sera capable de réparer les armes des samouraïs et d'en construire de nouvelles, tandis que le second permettra d'acheter des nouvelles potions et d'obtenir de nouveaux sorts magiques.
La toute première version jouable de Throne of Darkness que nous avions reçue en début d'année ne nous avait pas entièrement convaincus. En quelques mois, Click a très largement amélioré son jeu au niveau technique, et il pourrait bien avoir assez d'atouts pour séduire les nombreux fans du style Diablo. Nous vérifierons ça lors du test.

ackboo

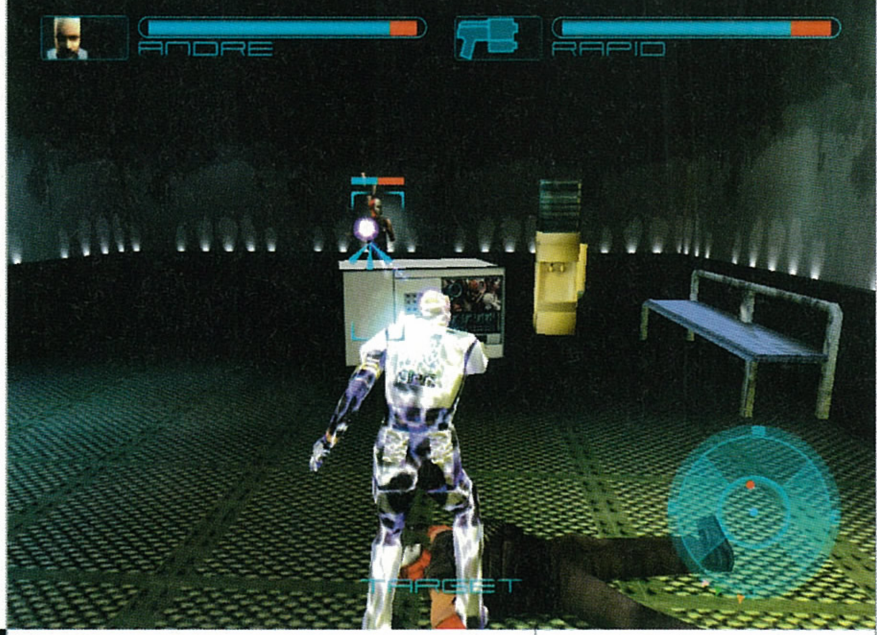
Les formations tactiques auront des noms d'animaux comme « le Serpent », « le Singe » ou « la Grenouille ».





Les effets graphiques des sorts magiques semblent très réussis.

À force de vouloir gratter le ciel à grands coups de buildings, l'homme a oublié qu'il pouvait tomber de haut. Une Babel futuriste, voilà le point de départ de Project Eden.
Plutôt que de nous pourrir le PC à grands coups de Lara Croft mal dégrossie, parce que sortie trop tôt, Core design nous offre, pour cette fin d'année, la possibilité de changer de lieu et de temps. En utilisant les mêmes principes et fonctionnements qui ont tant réussi au premier volet de Tomb Raider, c'est-à-dire un background travaillé, ainsi qu'un moteur souple et performant qui n'handicape pas le gameplay, le développeur de Derby nous refait un bon jeu d'aventure. Exit les ruines et les autres vestiges qui puent la moisissure, enter les délires high-tech et la dégénérescence de l'espèce humaine.



La gestion de l'énergie sera primordiale pour le bon fonctionnement des armes, des outils et des boucliers.

GENRE
Action/ Aventure

ÉDITEUR
Eidos

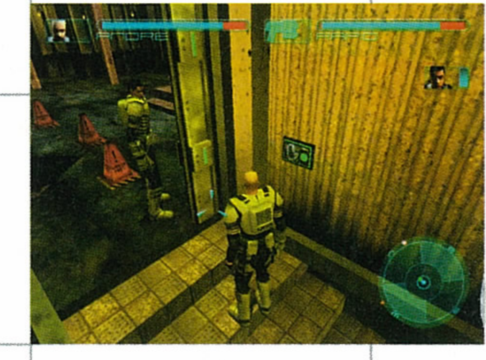
DÉVELOPPEUR
Core Design

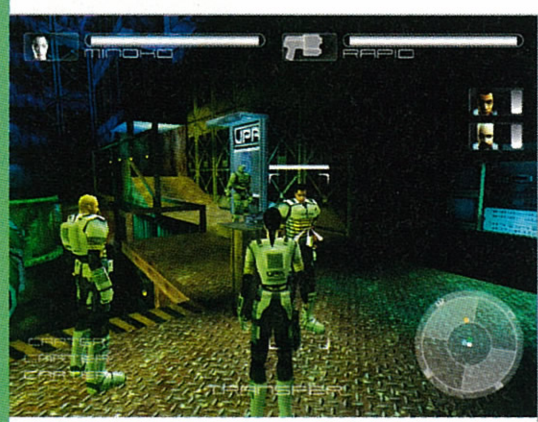
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2001

PROJECT EDEN

Demain, la fin ?

Finalement, la prochaine fin du monde ne serait pas forcément apocalyptique. Peut-être se contenterait-elle d'être une évolution vacharde de l'espèce humaine... Ce genre de pied de nez que la Nature fait à l'Homme quand ce dernier la fait tousser à grands coups de dioxine, d'uranium, et autres substances trop légales pour pouvoir complètement disparaître un jour.
Bref, le futur proposé par Project Eden ne sera pas génial. La Terre se retrouvera tellement surpeuplée, que l'Homme s'entassera sur l'Homme à grands coups de gratte-ciel. Les plus riches seront en haut, près du Soleil et de la lumière. Deux mille étages plus bas, les délaissés et les parias vivront dans l'obscurité ou dans l'ombre malsaine d'un éclairage artificiel défectueux. C'est dans ces entrailles pourries que l'espèce humaine commencera à se modifier génétiquement, parce qu'elle aura vécu trop longtemps au milieu des déjections toxiques de l'univers du dessus. Ce qui vivra au fond ne sera alors plus humain, mais suffisamment monstrueux et plein de colère pour vouloir remonter vers la surface, histoire d'apprendre à l'élite le véritable usage de la force et du pouvoir.



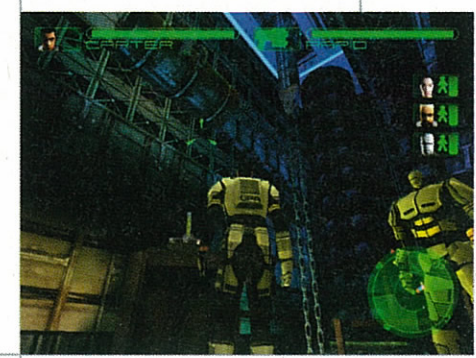


C'est en faisant foisonner le décor d'une multitude de détails et d'un bon nombre de textures bien choisies, qu'il en deviendra d'autant plus crédible.



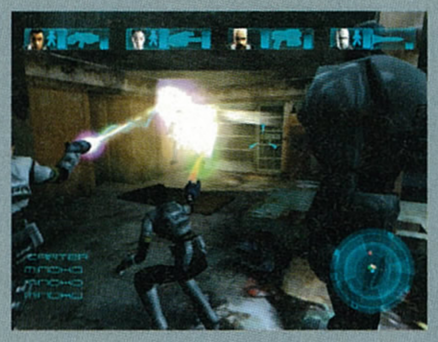
Alors que faire ?

Prier ? Mmm... Non, il y a longtemps que les conneries humaines ne font plus marrer Dieu. Alors, pensez donc, ça fait un bail qu'il a laissé tomber. En revanche, on pourra toujours

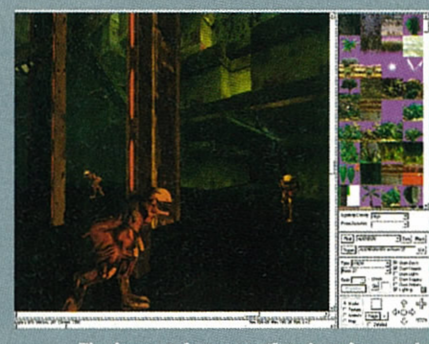


Laissez faire l'artiste

Chaque membre du groupe sera spécialisé dans des compétences distinctes. Il sera impossible de terminer le jeu en ne jouant qu'un seul personnage.

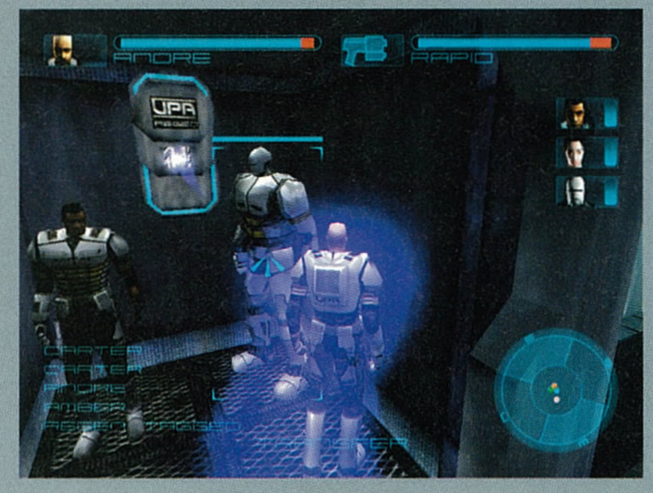


En cas d'attaque, c'est tout le groupe qui ripostera automatiquement vers l'ennemi, et ce même si le personnage que l'on joue se trouve dans un lieu éloigné de l'action.



Finalement, la conception des niveaux de Project Eden est très proche, dans son principe, de celle de Tomb Raider. Maintenant, c'est juste vingt fois plus beau.

En cas de décès prématuré, la victime se rematérialisera dans une borne régénérante qu'on aura eu le soin d'activer. Cela sert aussi de sauvegarde rapide. On ne sait pas encore si un Quick Save sera instauré.



appeler la police, et c'est tant mieux, parce que les personnages que l'on jouera seront des flics. D'ailleurs, le jeu commence par une investigation de notre fine équipe dans une usine alimentaire. Il y aurait eu trop de disparitions, ou encore trop de découverte de corps d'ouvriers déchirés dans le sens de la longueur. Du coup, en remontant les indices laissés sur place, on se retrouvera vite à courser du mutant salopard dans les niveaux les plus bas que cette planète est capable de nous fournir. Ça, c'est pour le côté action du jeu. Pour le reste, il faut savoir que l'on joue une équipe composée de quatre membres, que chacun des personnages est spécialisé dans une profession, et qu'il faudra que chacun des coéquipiers compte sur son prochain pour pouvoir progresser dans l'enquête.
Pour la forme, sachez que l'équipe sera menée par un leader, Carter, homme de troupe formé au combat, Minoko, une informatrice hackeuse sur les bords, André, un mécano du type Géo Trouvetou, et enfin Amber, un androïde capable de fonctionner dans un milieu hostile et dont le cerveau humain appartenait à une fille (bon, physiquement, c'est plus vraiment ça, mais je suis convaincu qu'elle pourrait avoir suffisamment d'esprit pour tenir une conversation passionnante avec les plus célibataires d'entre nous, pour peu qu'elle décide de se débarrasser de ses gros flingues).
Avec tout ce petit monde, et quelques gadgets mis à disposition, du genre robots télécommandés, on devrait pouvoir éviter que le monde n'implose, et garantir un avenir radieux à toutes méga-corporations carrément salopardes qui se respectent.

L'en-bas blesse

Évidemment, il y aura une foule de facteurs qui compliqueront grandement la tâche. Pour commencer, l'état des lieux. Plus on s'enfoncera dans l'intrigue, plus on sera éloigné du sommet du monde, et plus on sera confronté à des bâtiments désolés, abandonnés de tous, et dans lesquels descendre de bêtes escaliers peut se révéler extrêmement dangereux. Ici, tout pue la rouille, et le mur effrité. Il arrivera souvent qu'une réparation soit nécessaire avant de pouvoir ouvrir une malheureuse porte. Les sources d'éclairage seront suffisamment discrètes pour permettre à tous bons ennemis qui se respectent de tendre de bien bonnes embuscades... et ils seront nombreux.
Ils seront bien sûr armés, mais en plus de ça, ils nous pousseront à devenir parano au fur et à mesure que la partie avancera. Il faut partir du principe que toute créature vivante dans cet enfer est capable de muter en quelque chose d'autre de particulièrement hostile. Cela s'applique aussi aux chats de gouttière, aux rats, et aux pigeons. Et pour peu qu'on rencontre un type qui promène son chien, on deviendra vite fou. Descendre dans les bas niveaux bien armé ne sera un luxe pour personne.

Ron-Ron, fait le moteur

Graphiquement, et techniquement, c'est aussi beau que souple. Manifestement, les gens de Core Design ont profité de pas mal d'expériences ratées sur Lara afin d'éviter de les recommencer ici. Il sera possible de jouer à la première comme à la troisième personne. L'interface sera d'une simplicité extrême, et c'est tant mieux, parce que quand on se retrouve à gérer une équipe de quatre paires de bras cassés, on a toujours peur que la prise en main soit trop longue. Graphiquement, c'est fin, très fin même. La méticulosité des détails et le soin apporté, tant à la réalisation des textures qu'à leurs utilisations, donnent une patine bien crade au jeu, ce qui est de circonstance par rapport au background.
Certes, il reste beaucoup d'interrogations liées au gameplay, ainsi qu'à la structure même du scénario. On espère que l'esprit Tomb Raider II-III-V, du type « chercher salle/baisser levier/tuer méchants » ne sera pas le moteur principal de l'intrigue. Pour le moment, c'est bien parti, pourvu que ça dure...

Pete Boule









Le côté high-tech d'un accélérateur de particules sera à l'honneur dans un circuit.

>Genre : Course de formes oblongues
>Éditeur : Cryo
>Développeur : Cryo
>Sortie : Octobre 2001



MEGARACE 3

L'ayatollah de la télévision future va encore frapper ! Vous savez, ce genre d'animal télévisuel tellement convaincu du bien-fondé de ses procédés de crapule qu'il n'hésite jamais à s'enfoncer davantage dans la putasserie médiatico-populaire pour augmenter son audimat. Vous aurez reconnu Lance Boyle, l'antipathique présentateur de Megarace. Puisque c'est la troisième fois en moins de dix ans qu'il se ramène, ce nouvel épisode du cynisme télévisuel se nomme Megarace 3, et c'est bien sûr à travers une course automobile futuriste que l'action se déroule. On reprend donc les commandes de superbolides aux profils de suppositoires, on enlève les roues, qui étaient le propre des versions précédentes, et on balance tout ça dans des circuits high-tech, avec les commentaires carrément salopards de Lance Boyle.

On pourra piloter une douzaine de véhicules différents. Chacun d'eux aura ses propres caractéristiques, et, durant la progression du joueur, chaque vaisseau pourra s'améliorer techniquement, suivant les bonus acquis durant la partie. Ainsi, on aura le choix de rendre plus performant le système d'arme, le système de défense, ou le bloc moteur. En ce qui concerne les circuits proposés, il y en aura plus d'une trentaine dans huit environnements différents. Si quelques circuits se contentent d'être urbains, d'autres nous rapprocheront plus de ceux d'une micro machine, mais cette fois-ci en 3D. De plus, d'autres nous enverrons dans un accélérateur de particules pour faire connaissance avec la physique quantique en guise d'accident de terrain, tandis que d'autres circuits prendront place dans l'organisme d'une souris malade, dont les microbes changeront de manière significative la topographie des lieux. Évidemment, ce sera jouable en réseau, à raison de huit joueurs par partie.

Pete Boule

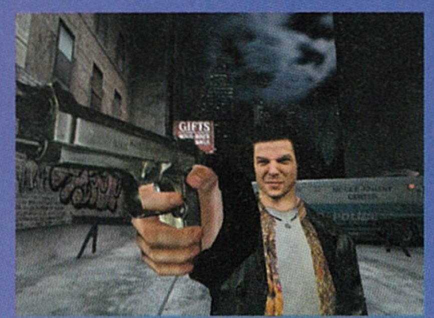


Une course dans les veines d'une souris malade nous donnera l'occasion de constater les dégâts que l'infection peut créer sur la piste.



De par le gigantisme de certains éléments du décor, on se croirait presque dans un remake de Micromachine

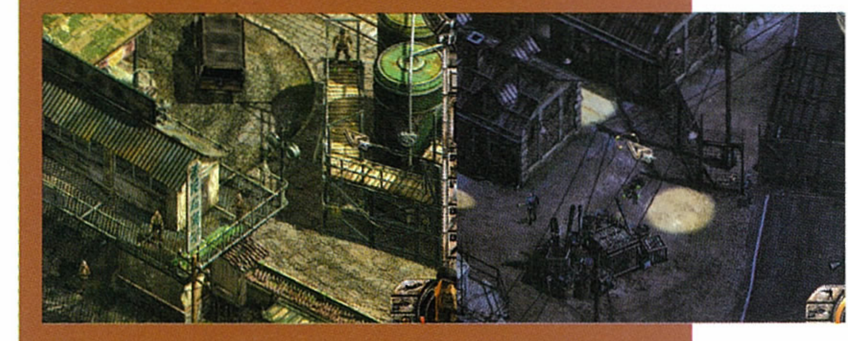
Comme au cinémA



Après Lara Croft, Duke Nukem ou encore Super Mario, Max Payne devrait être le prochain personnage de jeu vidéo à faire son apparition sur le grand écran. Abandon Entertainment, Collision Entertainment et Dimension Films, qui bossent aussi sur la version hollywoodienne d'American McGee's Alice, sont en train de préparer l'adaptation cinématographique du titre de Remedy. Quelque chose me dit qu'il ne s'agira pas d'un drame psychologique intimiste, et que les armes à feu joueront un rôle assez important dans l'évolution du scénario. Allez, ça ne sera pas pire que les derniers Besson.

Lorsque que l'on est, comme moi, un professionnel du test de jeux vidéo, on développe au bout de quelque temps (deux à trois ans en moyenne) ce qu'il convient d'appeler un sens de « l'Awarness », qui permet de deviner rien qu'en matant deux, trois screenshots, le contenu d'un jeu. Et justement, ces nouvelles photos de Commandos 2 m'en disent bien plus long qu'à quiconque. Voyons donc : un niveau du jeu se déroulera dans une zone à forte population asiatique, le soft se jouera principalement en vue isométrique et... et... ok j'arrête, matez juste les photos.

CommANdos II



Dieu est MORT

Gathering of Developers a vécu. Cet éditeur indépendant devait à l'origine être le paradis des développeurs, permettant à ses créateurs de bosser tranquillement sur leur jeu sans avoir un coup de fil du directeur financier toutes les demi-heures. Finalement, la recette n'a jamais vraiment fonctionné. Malgré la sortie de quelques bons titres (dont le dernier est Max Payne), G.O.D. s'est enlisé dans des problèmes d'argent, ce qui a conduit au rachat complet de la boîte par Take Two Interactive, déjà actionnaire minoritaire. Les bureaux texans de la compagnie seront fermés, mais le nom Gathering of Developers continuera à vivre en tant que sous-marque de Take Two. Il devrait notamment être utilisé pour Myth III et Duke Nukem Forever.



On peut porter un masque, être habillé en noir et avoir un fouet, sans être pour autant un détraqué sexuel. Tenez, regardez Zorro par exemple, ce n'est en rien un détraqué sexuel, lui... Même que c'est Bernado qui me l'a dit, en se rhabillant. In Utero nous prépare donc un jeu dans lequel on aura le loisir d'incarner Zorro, défenseur de la veuve et de l'orphelin, pourfendant le crime et rétablissant l'égalité sociale du haut de sa villa. Pour le cadre, il nous plongera dans la Californie de la fin du XVIIIe siècle, à l'époque où elle appartenait au Mexique, colonie espagnole. Ce sera en 3D temps réel, et le but sera de s'infiltrer discrètement dans une foule d'endroits cocasses tous plus sévèrement gardés les uns que les autres. Dans le cas stupide où l'on se ferait repérer par un garde, il faudra alors se battre à coups de rapière. Dans la mesure où le jeu se destinera au grand public, il ne faudra pas s'attendre à quelque chose de sanglant. Ici, les duels se termineront à grands coups de pommeau d'épée dans la tronche pour assommer l'adversaire. Pour les combats, toutes les attitudes des antagonistes ont été soigneusement motion-capturées sur celles d'un véritable maître d'armes : le résultat à l'écran en jette. Les duels seront de véritables chorégraphies dans lesquelles on devra enchaîner les combinaisons de touches afin de sortir la super-attaque qui tue (enfin, qui ne tue pas, qui neutralise). En gros, ça ressemblera un peu à un simulateur de danse, mais avec une rapière dans une main.





Crisse de 3D

Une société québécoise, SGDL, annonce son intention de mettre sur le marché d'ici 2006 une sorte de nouveau moteur 3D n'utilisant plus la géométrie euclidienne et les polygones. Tout s'affichera à partir de courbes, selon de nouvelles méthodes mathématiques baptisées « géométrie adaptative », mises au point par cette société. Avantage évident : les formes pourront être vraiment rondes, et pas une approximation obtenue en multipliant les polygones, ce qui devrait donc consommer moins de mémoire. Vous pensez que c'est du gros vaporware ? Pas sûr, puisque le CNRS et plusieurs universités nord-américaines viennent déjà de licencier cette technologie pour des applications très pointues.

AOL cONtraint et fORCé

AOL s'est levé du bon pied ce matin, puisqu'ils viennent de mettre en place un projet visant à créer un système d'instant messenger qui serait susceptible de communiquer avec d'autres produits concurrents tels que celui de Microsoft : Messenger. En fait, on pourrait résumer tout cela par « AOL se fait une raison », vu que MSN Messenger est ultra-intégré au prochain OS de Crosoft, Windows XP où la petite icône apparaît d'ores et déjà dans la barre des tâches. Mais ce qui est surtout venu appuyer tout cela, c'est que la commission de contrôle des communications fédérales a contraint AOL à s'ouvrir vers l'extérieur, sans quoi ils se seraient vu refuser leur fusion avec Time Warner mais aussi de porter des bonnets d'ânes faits de papier crépon pendant cent vingt ans.

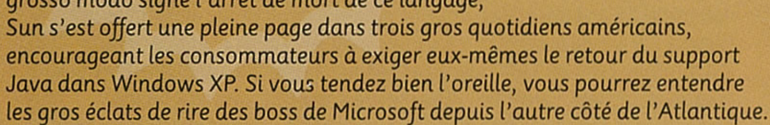
Asticots 3D

Ubi Soft publiera le prochain épisode de la grande saga des Worms, Worms Blast. Les développeurs anglais de Team 17 ne comptent pas changer une recette qui s'est très bien vendue sur de nombreuses plates-formes, le gameplay sera donc toujours basé sur deux équipes de petits vers de terre stylisés façon cartoon, qui se massacreront à coups de fusil à pompe, de grenades, de Dragon Punch ou encore de missiles à têtes chercheuses. Mais, grosse différence par rapport aux épisodes précédents, ce carnage s'effectuera cette fois-ci en Full-3D de la mort. Les asticots seront texturés, les décors auront une profondeur, bref, les fans de la série peuvent s'attendre à un sérieux changement. On espère que ce revirement technique ne plombera pas le jeu, comme ce fut le cas pour Lemmings lors de son passage pas vraiment réussi à la 3D. Worms Blast est prévu pour la fin de l'année, sur PC et PlayStation.

L'appel de Sun



Microsoft s'est offert une belle vengeance de chacal en annonçant que son prochain OS, Windows XP, n'intégrera pas en standard le support Java. Même s'ils assurent le contraire, la main sur le cœur, les sbires de Billou font en fait payer à Sun, le créateur de ce langage, les petites embrouilles judiciaires qui ont opposé les deux géants du logiciel à propos des extensions Windows du Java. Plutôt que de supplier Microsoft de revenir sur cette décision qui, grosso modo signe l'arrêt de mort de ce langage, Sun s'est offert une pleine page dans trois gros quotidiens américains, encourageant les consommateurs à exiger eux-mêmes le retour du support Java dans Windows XP. Si vous tendez bien l'oreille, vous pourrez entendre les gros éclats de rire des boss de Microsoft depuis l'autre côté de l'Atlantique.



Graine de navet

Rien n'y fait, ni les critiques désastreuses, ni les bides répétés, ni le désintérêt flagrant du public. Et malgré tout, les producteurs s'entêtent à acheter des licences de jeux vidéo pour en tirer des films. Ce mois-ci, c'est Richard Donner, le réalisateur de « Superman », « Ladyhawk » ou de « L'Arme Fatale », qui s'apprête à tourner un film tiré du hit de Sega, Crazy Taxi. Les producteurs, le réalisateur, tous se félicitent de cette brillante idée.



Ici, vous assistez à l'attaque du phénix de feu, ou quelque chose de ce genre. Notez que les effets graphiques ont l'air assez mignon, pour de la 2D.

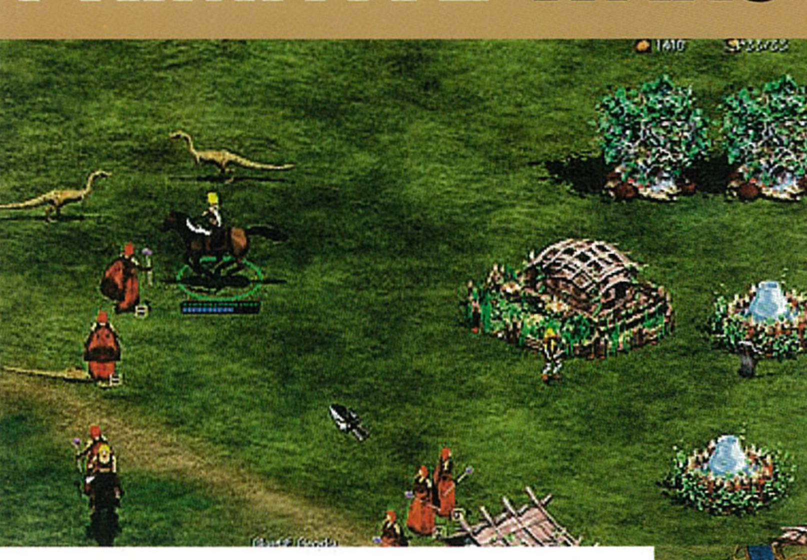


> GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL > ÉDITEUR : ARXEL TRIBE
> DÉVELOPPEUR : WIZARDSOFT CORÉE > SORTIE : 15 OCTOBRE 2001

PRIMITIVE WARS

Primitive Wars, développé par les Coréens de WizardSoft, sera un jeu de stratégie préhistorique, en temps réel et en 2D vue de trois quarts, dans lequel on incarnera le leader d'une des quatre races disponibles. On sera chargé de faire survivre son petit clan en street-fightant du cromagnon, des dinosaures et d'autres bestioles d'époque bien que, je le rappelle pour les lecteurs ayant raté leur cours d'histoire en CE2, les dinosaures ont disparu du Globe bien avant l'apparition de l'Homme. Primitive Wars proposera quelques caractéristiques qu'on ne voit pas assez souvent dans les strat' temps réel. La première, ce sera l'évolution des unités à travers les missions. On conservera ses petits bonshommes pendant toute la campagne solo (à moins, bien sûr, qu'ils ne se fassent trucider par un tyrannosaure), et leurs caractéristiques pourront augmenter, façon jeu de rôle. Il sera aussi possible de se battre à l'intérieur des bâtiments... enfin, des cahutes en terre dont on se servait à l'époque. J'avoue que je n'ai pas grand-chose d'autre à vous raconter sur ce jeu dont on n'a pu découvrir pour l'instant qu'un bref descriptif et quelques photos d'écran. Ah si, le mode réseau : celui-ci supportera jusqu'à huit joueurs simultanément, et on pourra créer ses propres cartes avec un éditeur intégré. Voilà voilà. Primitive Wars pourrait être un petit jeu de stratégie dépaysant.

ACKBOO



Les dinosaures serviront de montures pour certaines unités.

Une petite base, une brochette d'unités attendant sagement le combat. Pas de doute, on sera bien dans un STR.

Tennis MASTERS Series



Tennis Masters Series prend forme et risque d'être pas mal. Bien que le jeu de tennis consiste à renvoyer une balle pendant des heures et des heures, il y a quand même une foule de paramètres dont il faut tenir compte. Faute de vouloir faire un parfait simulateur dans lequel le joueur virtuel irait jusqu'à bouffer un morceau de banane entre deux jeux, Microïds a fait en sorte de lier les aspects fun d'un jeu d'arcade avec les aspects techniques, voire stratégiques, présents dans une véritable partie. Ainsi, Tennis Masters Series gérera la nature du terrain, l'éclairage, l'inertie des joueurs, leur niveau technique, leur fatigue ; et 4 touches d'action différentes permettront 60 combinaisons de coups possibles, suivant la position du joueur par rapport à la balle. Pour bien faire, Microïds a obtenu la licence officielle du tournoi de l'ATP. On se retrouvera donc propulsé sur des courts officiels, avec tout le public nécessaire autour. Histoire de rendre le jeu le plus dynamique possible, plusieurs types de gestion de caméra seront proposés, allant de la plus classique, à la plus éloignée, nous rappelant de bonnes parties de Pong, jusqu'à la caméra dynamique de type Tomb Raider, ce qui accroîtra considérablement la difficulté du jeu.
Du coup, entre deux jeux, le joueur devra se nourrir de bananes derrière son écran.





Le petit Corentin, 11 ans, de Sainte-Loutache dans l'Aveyron, soulève un problème d'importance dans son dernier e-mail : « Ouais d'abord, y a que les joueurs de Quake 3 et de Starcraft qui peuvent palper de la maille en participant à de gros tournois. Quand cessera donc ce scandale, bordel de merde !? » Eh bien cher Corentin, il va cesser tout de suite, puisque Microsoft organise un championnat mondial très richement doté sur Age of Empires II : The Conquerors Expansion. Il y aura d'abord une phase de sélection nationale dans une quinzaine de pays civilisés, puis une grande finale qui se déroulera à Redmond, chez Microsoft. Le gagnant repartira avec un chèque de… attendez je relis… ah oui, c'est bien ça, un chèque de 50 000 dollars, soit près de 400 000 de nos brouzoufs à nous. Si ça ne vous étonne pas de gagner quatre ans de salaire d'une infirmière en cliquant sur des bonshommes en 2D, vous pouvez donc vous inscrire sur www.zone.com du mercredi 19 au mercredi 26 septembre 2001.

MinaS TiritH VS MinaS MorghuL

…UN PAYS QUI ACHÈTE TOUT AVEC DE L'EAU DE LA TERRE!
NON?
SI!
PANIQUE CHEZ LES HOBBITS
NOM D'UN ELFE AUX CHICOTS!

On en sait désormais bien plus sur les gens qui se partagent les droits du « Seigneur des anneaux » dans le petit monde des jeux vidéo. Pour résumer, Electronic Arts vient de signer un contrat avec New Line Pictures et détient donc tous les droits attenant au film. Les jeux seront bien évidemment développés pour toutes les plates-formes possibles et imaginables. D'ailleurs, pourquoi ne pas en profiter pour relancer la calculatrice programmable TI-58. Vivendi ? Sierra, quant à lui, a acquis depuis une longue période les droits des livres de John Ronald Reagan Tolkien (« LOTR » et « The Hobbit »), et ce duel s'annonce d'ores et déjà comme bien rigolard.

Ils n'apprennent jamais rien



Nous l'attendions tous, bien plus que Max Payne ou Duke Nukem Forever, et voici que les premiers screenshots arrivent : il s'agit de Black Skies, le jeu de l'ancien chanteur de Black Sabbath, Ozzy Osbourne. Ce brameur sur vinyle surtout connu pour sa surcharge pondérale et pour avoir décapité par méprise un poussin vivant envoyé par un fan sur scène. À l'époque, il avait déclaré : « J'ai croqué dedans mais je pensais que c'était un faux !!! C'était une erreur ! » Et voilà que des années plus tard, il nous sort un jeu, par erreur aussi (les fans d'Ozzy peuvent directement se plaindre à Bob Arctor, merci, ndrc).

Telex

Avant de se faire remercier et de prendre pour une dernière fois l'ascenseur pour redescendre du 54e étage de leur tour de Dallas, les développeurs d'Ion Storm bossent sur un dernier patch pour Anachronox. C'est bien de finir ses devoirs de vacances avant de reprendre le chemin des écoliers.





DROITS DES MINORITÉS

Croyez-vous qu'on puisse passer de Meg Ryan à Activision en quelques lignes ? Si, la preuve : Meg Ryan est sortie avec Russel Crowe, qui est lui-même en ce moment pendu au cou de Nicole Kidman, qui est l'ex-femme de Tom Cruise, qui sera la tête d'affiche du prochain film de Steven Spielberg dont Activision vient tout juste d'empocher les droits d'adaptation en jeu vidéo. Le film en question s'appellera « Minority Report » et sera basé sur une nouvelle de 1956 de Philip K. Dick, l'auteur à qui l'on doit déjà les univers de « Blade Runner » et « Total Recall ». Tom Cruise y incarnera un policier du PreCrime, une agence de sécurité capable de lire dans le futur pour arrêter les criminels avant même qu'ils ne passent à l'acte. Le film devrait sortir en salle courant 2002 et les jeux Activision suivront rapidement sur PC et consoles.

Initials B. B.

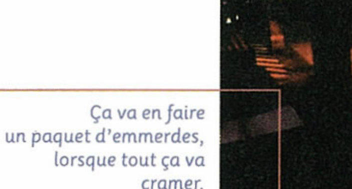
Dans un monde d'adolescents surdoués où la retraite se prend à 30 ans, les Bitmap Brothers font figure d'exceptionnel exemple de longévité. Leur premier jeu, Gods, date de 81, et ces vingt dernières années, ils ont continué à distiller leurs softs avec une parcimonie d'artisans horlogers. Parmi ces productions, en vrac, on trouve des titres phares comme Zenon, Cadaver et cette petite merveille qu'était Speedball. C'était un jeu de sport futuriste, violent, au gameplay incroyablement rapide, dans lequel les joueurs s'entretuaient en se faisant des passes avec une balle en fonte. Les Bitmap Brothers viennent justement d'annoncer la mise en chantier de Speedball Arena… remake de Speedball avec les technologies d'aujourd'hui et particulièrement basé sur la compétition online.
www.bitmap-brothers.co.uk/

Un peu de CONSOLE dans votre PC



Pour une fois, ce ne sont pas les consoleux qui se récupèrent les meilleurs titres PC. Soul Reaver 2, dernier rejeton d'une célèbre suite qui s'est vendue à plusieurs millions d'exemplaires sur console, débarquera sur nos moniteurs à la fin de l'année. Ce sera un titre d'aventure/action en 3D, avec vue à la 3e personne. Le héros sera un ex-vampire, Raziel, qui, après être sorti du portail temporel Chronoplast, devra poursuivre le méchant Kain à travers les différentes époques du passé de Nosgoth. Ah ça donne envie hein. À part ça, ça a l'air très joliment réalisé, ce qui est un peu normal puisque le jeu est à l'origine développé pour PlayStation 2.





Ça va en faire un paquet d'emmerdes, lorsque tout ça va cramer.

>Genre : Action
>Éditeur : En cherche un !
>Développeur : Polygon Studio
>Sortie : Fin 2002

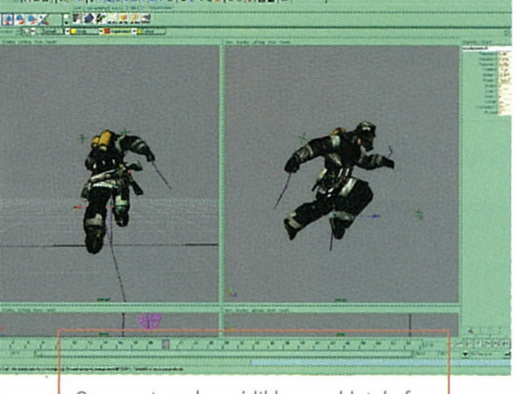
BURNING

Le feu, c'est magique. Rien que chimiquement, on peut trouver une quarantaine de sortes de feux. Il y a ceux à combustion lente, ceux qui dégagent des vapeurs d'acide, d'autres qui se contentent d'envoyer du dioxyde de carbone, les feux secs qui se propagent vraiment très vite sur tout ce qui bouge, jusqu'aux feux d'hydrocarbures, champions toutes catégories de l'emmerdement maximum. Pour peu que ça prenne dans des bâtiments pleins de couloirs, de poutres prêtes à s'écrouler, ou encore de chambres avec des victimes potentielles, ça risque d'animer un grand coup la galerie. Le studio de développement Polygon nous prépare donc, pour la fin de l'année prochaine, un jeu d'action bien sympa dans lequel on incarne un soldat du feu qui doit combattre contre son ennemi préféré. Ça se passera à la troisième personne, et le but sera d'éteindre les feux mais aussi d'évacuer le maximum de futures victimes. On aura le choix entre trois types de personnages différents, et ceux-ci disposeront d'un équipement autonome leur permettant de se déplacer librement dans les immeubles en flammes, sans pour autant traîner derrière eux une lance de 250 mètres de long. Ça ira de la simple torche électrique, à la grenade à souffle, en passant par la hache, ou encore le fusil à eau haute pression. Toutes les actions se dérouleront en espace clos. Les décors seront conçus pour pouvoir brûler d'une manière cohérente, en respectant au maximum les dures réalités d'un vrai feu. Ainsi, il ne sera pas rare de voir des éléments se déformer sous l'effet de la chaleur, des peintures cloquer, ou encore des vitres exploser. Un maximum d'éléments du jeu seront traités dynamiquement, afin de garantir un gameplay made in « Tour infernale ». Inutile de dire que tout est prévu, jusqu'à la propagation des gaz toxiques, les retours de flammes, les indications de température lorsqu'on s'approche d'une parois brûlante, et autres backdrafts qui bousillent un bonhomme plus rapidement qu'il ne faut pour le dire. Pour le moment, Polygon n'a pas encore trouvé d'éditeur, mais le jeu semble suffisamment prometteur pour que ça soit rapidement réglé.

Manifestement, il est aussi prévu qu'il y ait un incendie dans un bordel.

Tiens, le restaurant de l'Année du Dragon va brûler un grand coup !

L'équipement du pompier sera portable et autonome. Ce n'est pas absurde, ça se fait déjà en Allemagne



Comment rendre crédible un soldat du feu, lourdement équipé, en train de courir ?



Pete Boule

LE reTARDÉ du Mois



Nous étions prêts à mettre nos gros doigts sales sur une version preview de Warcraft III pour cette rentrée, mais finalement, changement de programme : le jeu est repoussé à 2002. Chez Blizzard, ils expliquent qu'ils préfèrent fignoler le jeu comme des maniaques pour être certains de ne pas décevoir les joueurs et de sortir un titre digne de cette glorieuse série qu'est Warcraft. Mouais. Ça va faire près de deux ans de retard par rapport à la première date de sortie annoncée, ça commence à faire long les gars.

MechwarrioR 4 Black Knight



Microsoft vient d'annoncer une extension pour son dernier jeu de combat de robot hérité de Fasa Interactive. Au menu : de nouveaux robots et véhicules, de plus grandes possibilités de customiser ceux-ci, grâce à un nouveau mode appelé « marché noir » qui rappellera sans doute de sacrés souvenirs à nos grands-parents amateurs de beurre et de jambon. Côté multijoueur, de nouveaux mods : Forteress, Siege et j'en passe.

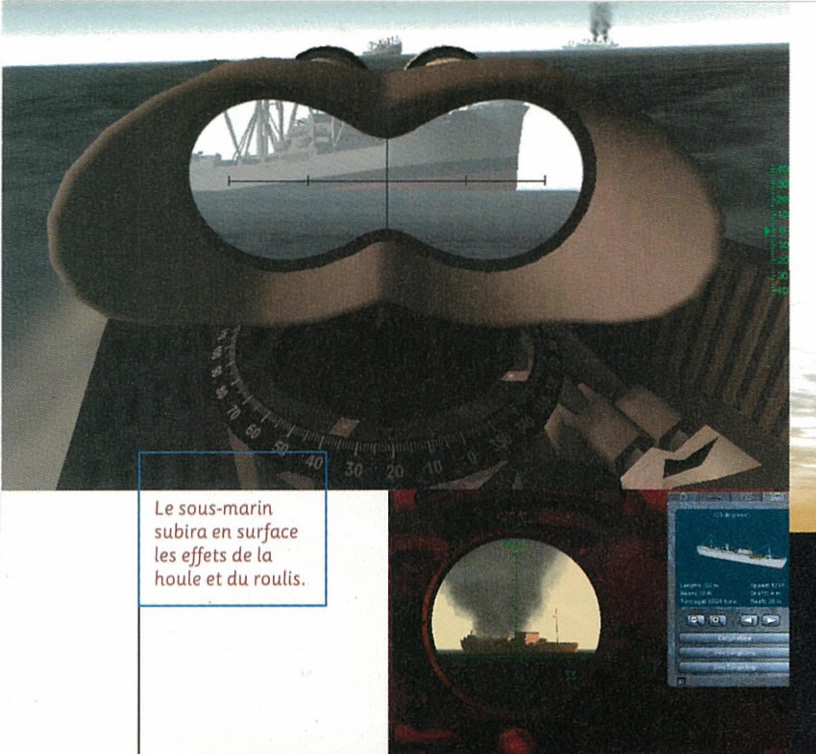
David Perry contre l'agent Smith

Quelques bruits de couloirs circulent à propos du développement du fameux jeu Matrix chez Shiny. Apparemment, le planning est déjà largement explosé et l'équipe aurait du mal à tenir les délais. En outre, il semblerait que ce soit le moteur 3D un peu vieillot de Messiah, très légèrement amélioré, qui soit utilisé pour le jeu. Bref, tout ça ne laisse pas de grands espoirs pour la qualité finale du jeu, mais avec une telle licence, Shiny est certain d'en refourguer des centaines de milliers, quoi qu'il arrive. Ceci expliquant peut-être cela.

Élection, piÈge À pogNoN

Le Pentagone a claqué plus de six millions de dollars l'année dernière pour permettre aux militaires stationnés à l'Étranger de pouvoir participer aux élections présidentielles par Internet. Le bilan de l'opération vient d'être dévoilé : seuls 84 braves GI's ont daigné lancer leur browser pour voter via le système super high-tech du Pentagone. Chaque bulletin de vote électronique a donc coûté près de 75 000 dollars (plus d'un demi-million de francs) aux contribuables ricains. Ça aurait coûté moins cher de leur offrir à chacun un aller-retour en Concorde vers le bureau de vote le plus proche…



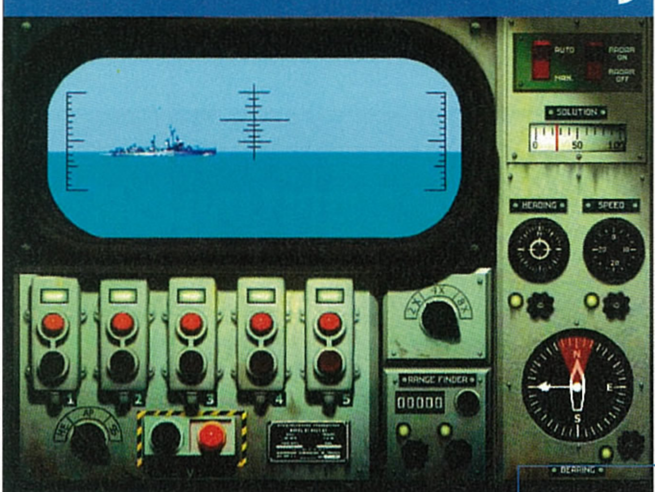


Un look général à la Fleet Command, quelques effets en plus.

Le sous-marin subira en surface les effets de la houle et du roulis.

>Genre : Simulation navale >Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Ultimation Inc/SSI >Sortie : Novembre 2001

SILENT HUNTER II, DESTROYER COMMAND



Le grand retour des tableaux de bord réservés aux joueurs les plus exigeants.

Un destroyer allemand, en camouflage zèbre, pour passer inaperçu au milieu des zèbres.

Enfin une représentation digne d'une simulation de sous-marins.

Après le semi-ratage de Fighting Steel et l'extraordinaire Fleet Command, qui n'a eu qu'un succès somme toute mitigé, les simulations de navires de guerre semblent avoir mis leurs fanions en berne en attendant l'arrivée du très prometteur Harpoon IV.
Pourtant, SSI contre-attaque avec Destroyer Command qui va nous permettre de prendre la barre de gros navires durant la Seconde Guerre mondiale. On trouvera un mode Campagne, un set de missions historiques et une I.A. que l'on annonce déjà comme extraordinaire pour un jeu de ce type. Silent hunter II est, quant à lui, la suite de l'une des meilleures simulations de sous-marin sortie il y a cinq ans. Au programme, rien de bien nouveau côté gameplay, si ce n'est, comme son collègue Destroyer Command, un monde en full 3D, et le fait que l'on y incarnera un capitaine d'un U-Boat. Zut, du coup, va falloir que je me remette à la langue de Gœthe, histoire de pas donner des ordres contradictoires à l'oberlieutenant Karl-Heinrich ou à l'oberstroumpffürher Hermann Schnell. Mais si on vous parle de ces deux jeux sur une seule page, ce n'est pas pour économiser de la place à tout prix mais tout simplement parce que ces deux titres sont censés fonctionner ensemble, à la manière de l'excellent couple Mig-29/F-16 de Novalogic. Ainsi, on pourra faire des duels navires/sous-marins en réseau. Je m'y vois d'ici : « Nous sommes trop lourds, nous allons couler, videz les ballasts, placez Ackboo dans le tube lance-torpilles 4 ». Bref, le rêve nautique par excellence.

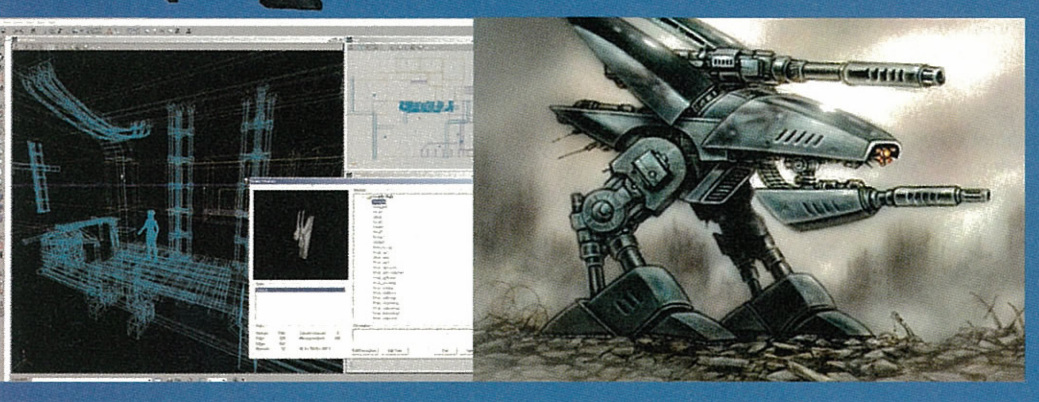
Bob Arctor

La grosse niouze Microsoft du mois



Pendant que vous étiez en train de vous cramer l'épiderme sur une plage, le régiment d'avocats de Microsoft venait de passer en DefCon 3. Ces mois d'été ont en effet été plutôt intenses pour Microsoft au niveau judiciaire. Tout d'abord, le feuilleton de l'été a démarré en juin avec une bonne nouvelle pour Billou. Le méchant juge Thomas Jackson, celui qui avait ordonné qu'on coupe Microsoft en deux pour le punir d'avoir abusé de leur monopole, a été désavoué par ses collègues de la Cour Suprême. En gros, ils reprochent au juge Jackson d'avoir été trop bavard avec la presse pendant le procès et, du coup, le soupçonne d'avoir été un chouïa partial. Résultat des courses : Microsoft reste bien coupable d'avoir abusé de sa position dominante, mais la Cour Suprême annule l'injonction du juge et demande à un nouveau magistrat de reformuler la punition de Microsoft. Les avocats de Redmond auraient pu se taper sur les cuisses en buvant du mousseux, mais non, ahaha, ils ont profité de cette décision pour lancer une nouvelle offensive. Début août, ils ont déposé une requête devant cette même Cour Suprême pour annuler la totalité du procès. On attend toujours la décision des juges sur ce nouveau coup de poker, mais même en cas d'avis favorable, les ennuis ne sont peut-être pas finis pour le géant du logiciel. AOL Time Warner, IBM, l'Electronic Privacy Information Center et quelques autres organisations, chacune pour des raisons diverses, menacent en effet de compter fleurette aux tribunaux américains à propos de Windows XP. Le nouvel OS de Krosoft serait anti-concurrentiel, anti-vie privée, anti-plein d'autres trucs qui sont autant de prétextes à porter plainte et à en faire repousser la sortie, prévue pour octobre. Afin de prendre de vitesse tout ce beau monde, Microsoft pourrait d'ailleurs choisir de livrer la dernière version de son système d'exploitation dès la mi-août... Voilà, la suite au prochain numéro.

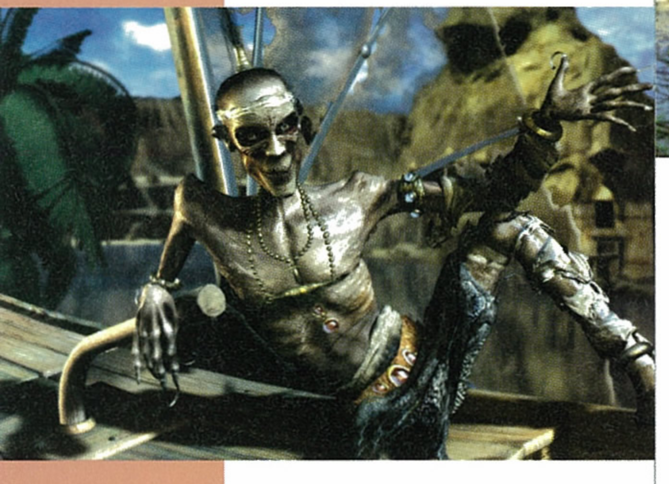
Deus Ex II



Voici quelques petits dessins préparatoires de Deus Ex II, histoire de bien nous mettre l'eau à la bouche sans trop s'avancer question concept. Comme on peut le constater, il y a une jolie petite arme, des chiottes en Full-3D, ainsi qu'un urinoir conçu visiblement pour des personnes de petite taille ou bien particulièrement bien nantis par la nature. La jeunette à la jupe courte et aux cuisses musclées serait, d'après pas mal de monde, l'un des personnages du jeu . Le robot de type ED-209 (Robocop) n'a pas encore vu ses caractéristiques définies, mais on prévoit d'ores et déjà que le joueur pourra se glisser entre ses petites pattes.



Les décors seront encore plus fouillés, un travail intéressant qui, on l'espère, n'aura pas été effectué au détriment du scénario.



Une archéologue blessée en plein désert du Hoggar, un feu de camp et une belle nuit étoilée : tous les éléments sont réunis pour conter une légende, celle d'Atlantide, la cité légendaire. L'héroïne, à la poursuite d'une vieille construction bâtie par les anciens, parcourt l'Égypte accompagnée d'un Targui. L'un et l'autre ont tourné le dos au progrès, chacun pour des raisons personnelles. Cette quête va les amener encore plus loin qu'ils ne l'imaginaient, à la découverte d'un mythe, sur une piste où mystère et danger seront leurs guides.
Les deux premiers Atlantis vous faisaient voyager à travers les époques et les contrées,



GENRE
Aventure

ÉDITEUR
Cryo

DÉVELOPPEUR
Cryo

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2001

ATLANTIS 3 : AU-DELÀ D'ATLANTIS

celui-ci vous emmènera aussi bien dans les palais des mille et une nuits que dans les plaines glacées du Paléolithique. Le graphisme apparaît toujours autant travaillé et la musique promet d'être envoûtante. Seules les voix ne semblent pas vraiment à la hauteur, mais la version que nous avons eue était trop limitée pour en juger. Si le scénario s'avère plus fouillé et surprenant que par le passé, l'aventure sera certainement belle à vivre.



Kika







Les moyens de transport resteront fidèles aux premiers tomes, une garantie de continuité.

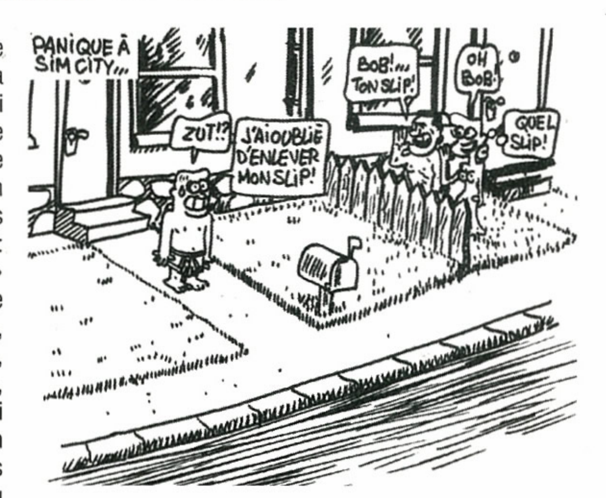
Un accident de 4x4 en plein désert et tout peut arriver : la rencontre avec un inconnu généreux, le début d'une nouvelle vie.

QUAAAAKE QUAAAATRE

Tout le monde se doutait que Id Software n'était pas prêt de lâcher sa célèbre franchise, et c'est maintenant officiel : il y aura bien un Quake 4. Cela a été annoncé le 10 août dernier lors de la grand messe annuelle des nerdz en tout genre, le QuakeCon. ID Software produira le jeu et fournira bien sûr le moteur 3D – le même que celui qui sera utilisé sur Doom 3 – mais laissera le développement du jeu aux mains de Raven Software, des vieux potes de la bande à Carmack. Ce studio risque d'ailleurs d'être bien charrette-deborded pour les deux prochaines années, puisqu'en plus de ce nouveau kouake, ils devront sortir Soldier of Fortune 2 et Jedi Knight 2. Peu d'infos sont pour l'instant disponibles sur Quake 4, on sait juste qu'il ne sera pas totalement orienté multijoueur comme son prédécesseur. Il y aura une vraie campagne solo, et on y retrouvera notamment les Stroggs, ces vieux streumons qu'on avait déjà butés à la chaîne dans Quake 2.

Soirées chaude chez les Sims

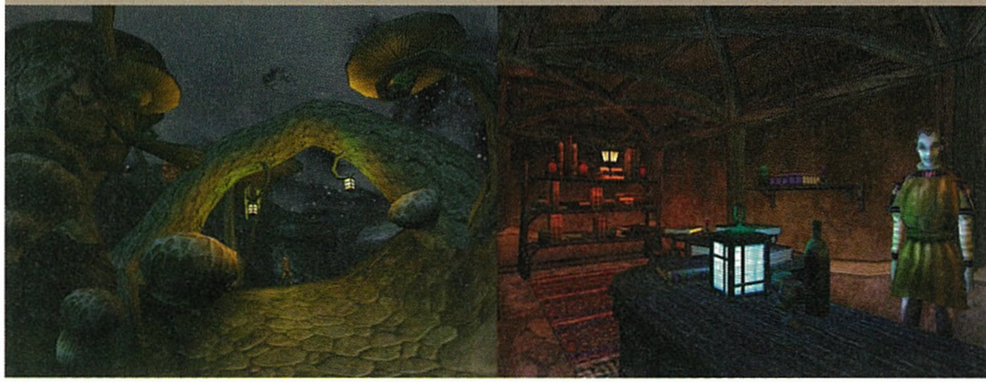
Chez EA, on n'arrête pas une équipe qui gagne. Bref, tout ça pour vous dire que c'est reparti pour un tour avec une nouvelle extension pour The Sims. Cette fois, c'est du cul pur et dur. Enfin non, il s'agit plutôt d'histoires romantiques à l'américaine : on commence par un « Date » (sorte de déjeuner chiant avec une nana nouvellement rencontrée, où on parle sport et politique), puis, si ça s'avère satisfaisant, on continue avec un « Flirt » qui permet des bisous sans insertion de langue, pour finir quelques semaines plus tard avec du « Heavy Petting » qui autorise à peu près tout, y compris l'utilisation de raquettes de tennis, d'après ce que m'affirme Wanda.



Range ton 22 pouces, gamin

Salut les riches ! Bientôt Noël, et vous ne savez pas quoi vous offrir ? Que diriez-vous d'un moniteur permettant une vision à 180° ? Ça existe vraiment (voir la photo), ça coûte environ 150 000 balles (rajoutez-en 3 000 pour les frais de port) et c'est compatible avec des jeux style Quake 3 qui permettent de modifier le FOV (champ de vision du joueur). Évidemment, c'est plutôt déconseillé pour les applications classiques genre Word, mais on peut trouver sur certains sites, comme celui de la Nasa, des pages spécialement étudiées pour cet écran de fou. Pour les trois lecteurs qui ont les moyens, cette babiole se trouve sur www.hammacher.com.

Morrowind, nouveaux screens



Tout condamné à mort aura le droit d'avoir la tête tranchée, de se faire écraser par des astéroïdes, de passer une nuit dans un ascenseur avec Ackboo ou d'admirer les photos de Morrowind du mois. Avouez qu'on aura vu une pire punition, par exemple celle de l'ascenseur justement.

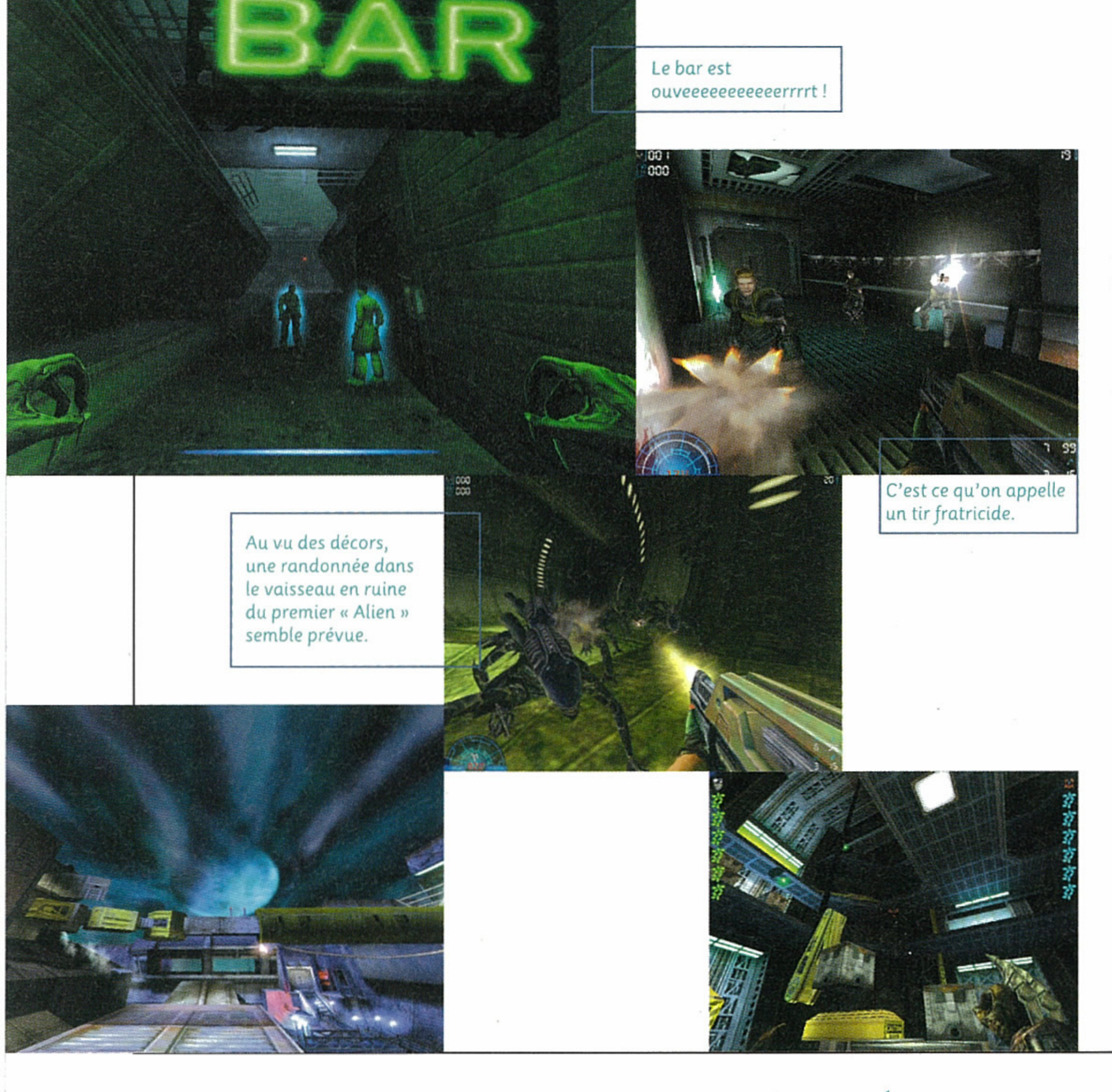


S'il y a bien un truc que je déteste faire, c'est le p'tit coq fier qui refuse de se prendre au jeu lorsqu'il va voir un bon film d'horreur. Tenez, dès que j'ai été en âge d'aller voir le premier « Alien » en 1981 (oui, je sais, le film est sorti en France fin 1980, mais à cette époque, je n'avais pas encore les 13 ans obligatoires pour voir le film), j'ai chié dans mon froc et passé la moitié du film dans les gogs… Il a fallu attendre trois années supplémentaires pour que je puisse le mater d'une seule traite à la télé.
Pareil pour le jeu vidéo reprenant Alien, et rajoutant le Predator, chasseur ultime de guerriers ultimes. Comme pour le film, j'ai été bon public. Dès qu'une saloperie descendait du plafond pour arranger mon pauvre Marine, je faisais un bon de deux mètres au-dessus de ma chaise, et lorsque je voyais arriver vers moi, à vive allure, une armée de Face Hungers (vous savez, le crustacé couillu qui pond dans l'organisme pour engendrer de l'Alien), je commençais à flipper grave. Ce jeu était plein de bonnes idées, il aurait simplement fallu qu'on pense à l'équilibrer et, surtout, à implanter un système de sauvegarde digne de ce nom.
Peut-être que nos prières seront exaucées, puisque que le deuxième tome des mésaventures du Marine de l'espace, paumé entre un Predator et trois tonnes de Xénomorphes (nom scientifique de l'Alien), ne va pas tarder à envahir nos petits PC.
Ça s'appellera Alien vs Predator 2. Les gens de Monolith, forts de leur expérience acquise sur No One Lives Forever, ont mis les petits plats dans les grands. Ils ont commencé par utiliser une nouvelle version de leur moteur, le LithTech 2.5, qu'on a déjà eu le plaisir de voir tourner dans NOLF.
Pour le reste, l'action se déroule dans un laboratoire humain secret, sur LV1211, un planétoïde pas énorme dont la surface est torturée par des reliefs tourmentés et accidentés. C'est après une absence royale de communication qu'une unité de Marines rapplique sur le terrain, pour s'apercevoir qu'un laboratoire secret de recherches xénomorphes a été attaqué par un groupe de Predators. Ces derniers seront vite capturés par lesdits Marines. Le truc, c'est que deux autres Predators auront été dépêchés sur place pour libérer les captifs, tandis qu'une autre colonie d'Aliens aura planté le camp juste sous les fondations du laboratoire secret. Voilà donc trois scénarios en un. Ainsi, côté Predators, on devra libérer ses petits copains, côté Aliens, on devra exterminer tout ce qui bouge, tandis que côté Marines, on devra allumer les cierges, faire chauffer la colle et prendre ses clics et ses clacs pour se tirer ailleurs en un seul morceau.
Côté équipements et attitudes, on aura droit à quelques nouveautés. Déjà, le Predator aura le droit de se servir de sa lance au contact ainsi que d'une nouvelle arme de poing. Le Marine, lui, se garnira d'un nouveau fusil à pompe, et possédera une lance thermique qui lui permettra d'ouvrir des portes scellées, ou encore, de sceller des portes ouvertes.
Il pourra aussi pirater les données du labo, pour condamner ou ouvrir d'autres accès. Enfin, le Xénomorphe, mon préféré, ira plus vite et aura de nouvelles aptitudes au combat.
On a hâte de voir ce que ça va donner. Tout ce qu'on a eu le droit de savoir, c'est que le scénario solo sera jouable par chacune des trois espèces, sur quelques vingt et un niveaux, tandis qu'une douzaine de cartes sont déjà prêtes pour les parties réseau, qu'elles soient en deathmatch ou en coopératif.

PETE BOULE

> GENRE : ACTION
> ÉDITEUR : SIERRA
> DÉVELOPPEUR : MONOLITH
> SORTIE : NOVEMBRE 2001

ALIEN VS PREDATOR 2



Le bar est ouveeeeeeeeeeerrrrt !

C'est ce qu'on appelle un tir fratricide.

Au vu des décors, une randonnée dans le vaisseau en ruine du premier « Alien » semble prévue.

Dans la vie, on est tous confronté un jour ou l'autre, à des choix basiques. « Garçon ou fille ? » « Riche ou pauvre ? » « Littéraire ou scientifique ? » « Deus Ex ou Daïkatana ? » « Jacob ou Delafond ? » « Sapin ou chêne ? »... D'une manière générale, on pourrait aisément résumer ces vastes interrogations en une seule question essentielle : « Bien ou Mal ? ». Cela étant, loin de moi la pensée que choisir une fille plutôt qu'un garçon, ou l'inverse, dans le cadre d'une naissance annoncée, peut revêtir une importance philosophique imprégnée d'une quelconque considération qualitative liée au sexe de l'enfant, et dont tout le monde doit se foutre éperdument dans la lecture du présent article.
Revenons à nos moutons. Le Bien, et le Mal, donc. Warrior Kings nous proposera une approche tactique en temps réel de ces deux concepts. En gros, ce sera un jeu du type Stratégie temps réel dans lequel on pourra gérer quelque soixante-dix unités différentes, pendant quelque quinze scénarios. Le but du jeu sera de devenir le souverain incontestable d'un royaume dans lequel l'anarchie règne depuis un sacré bout de temps. En début de partie, le joueur aura le loisir de choisir entre trois philosophies de vie différentes : les forces du Bien, les forces du Mal, et la neutralité technologique. Selon le choix, on se retrouvera à la tête d'une armée de créatures répondant aux critères de ladite philosophie, l'objectif étant, pour le Bien et le Mal, d'invoquer un super champion de vingt étages de haut, et pour la neutralité, de créer des machines de guerre de plus en plus puissantes. La gestion de ressources ne sera pas en reste, puisqu'il faudra aussi soigner la population locale, afin qu'elle fournisse de la nourriture pour les troupes. En plus de ça, elles seront utiles pour la récupérations des débris que laisseront les champs de bataille, pièces d'or dans les poches des macchabées comprises.
Pour la forme, le jeu sera en 3D temps réel et il pourra afficher un bon millier d'unités en même temps sur l'écran. Le moteur graphique nous permettra de contempler les batailles sous tous les angles possibles, et l'I.A. des protagonistes nous offrira quelques bons moments de poilade en matière d'embuscades dans les bois, ou encore charges de cavalerie rigolotes. Il y aura même des unités bien tordues, du genre succubes, histoire de séduire le général local, ou espion (mais ça, c'est un secret). Évidemment, ce sera jouable en réseau, à raison de huit joueurs par session. Maintenant, il est impossible de savoir si des joueurs ayant choisi le Bien, pourront faire alliance avec d'autres ayant choisi le Mal.

Pete Boule



WARRIOR KINGS

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Microïds

DÉVELOPPEUR
Black Cactus

SORTIE PRÉVUE
Fin Novembre 2001



Il est aussi prévu de se battre sur l'eau.







Les paysans ne se limiteront pas à leur rôle de faiseurs de bouffe au service des armées. Ils pourront aussi constituer une troupe lorsqu'on lèvera une milice.



GENRE
Stratégie temps réel 3D

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Fever Pitch Studios

SORTIE PRÉVUE
Rentrée 2001

CONQUEST FRONTIER WARS

A l'origine, les designers de Conquest Frontier Wars avaient choisi les plaines du Charentes-Poitou comme cadre pour leur jeu de stratégie 3D. Et puis, ils ont vu Homeworld, et ils se sont dit que, finalement, l'espace galactique intersidéral, c'était pas plus mal. Conquest Frontier Wars aurait dû sortir à la fin de l'année dernière chez Microsoft. Mais à cette époque, les gars de Fever Pitch Studios n'avaient pas encore eu le temps d'implémenter tout ce qu'ils souhaitaient dans leur jeu. Comme les stormtroopers de Dark Billou ne sont pas du genre à rigoler sur les plannings, les développeurs ont donc dû se trouver un nouvel éditeur pour terminer leur titre. C'est chez Ubi Soft qu'ils ont trouvé la tendresse et l'affection dont tout programmeur a besoin. Et ils ont eu bien raison, ces petits développeurs texans, de ne pas sortir un jeu a moitié terminé parce que Microsoft leur faisait les gros yeux. Si Conquest Frontier Wars ne s'annonce pas vraiment comme la révolution ultime dans ce genre archi-exploité – il s'agira toujours de récolter des ressources, de fabriquer des tas d'unités et de les balancer sur l'ennemi, le jeu promet tout de même d'être assez complet au niveau stratégique. Tout d'abord, comme dans Conflict Zone, on disposera d'amiraux qu'on pourra mettre à la tête d'une flotte de vaisseaux spatiaux. Ils s'occuperont tout seuls, comme des grands, du micro-management des unités, et chaque amiral aura sa propre spécialité, apportant ainsi des bonus d'attaque ou de défense. Autre caractéristique marquante : les parties ne se dérouleront pas sur une seule carte, mais sur plusieurs secteurs reliés entre eux par des sortes de couloirs d'hyperespace. Il faudra ainsi faire attention à bien verrouiller ces couloirs pour éviter que l'ennemi ne déboule avec toute son armada dans un secteur qu'on a laissé sans défense. Enfin, signalons que Conquest Frontier Wars sera un des (trop) rares jeux de stratégie à gérer les lignes d'approvisionnement : les vaisseaux n'auront pas des munitions illimitées et il faudra prévoir des escortes de ravitailleurs pour les batailles qui se dérouleront loin des bases. Voili voilou, vous avez une petite idée de ce que devrait être Conquest Frontier Wars. Dans la catégorie STR spatial, il ne devrait pas faire d'ombre à Homeworld en termes d'ambiance et de réalisation, mais son gameplay s'annonce riche et sa profondeur stratégique tout à fait honorable.

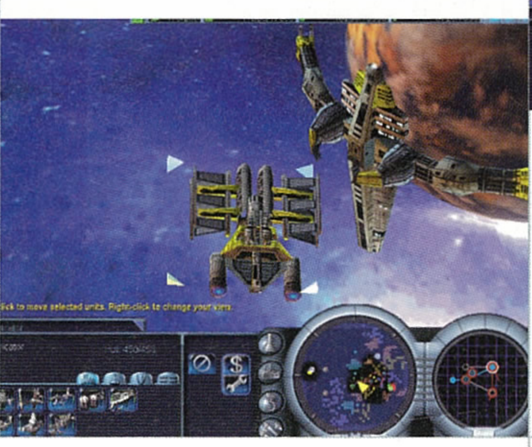
ackboo

Pendant les combats, on aura droit à une profusion d'effets graphiques assez sympas.



Vous voyez le bitogneau bleu en bas de l'écran ? C'est par là qu'on pourra accéder aux différents secteurs galactiques de chaque carte.

Les différentes ressources du jeu (hommes, minerais, gaz) seront fournies par les planètes, les champs d'astéroïdes ou les nébuleuses du coin.



Contrairement à Homeworld, Conquest Frontier Wars sera en « fausse 3D » : on ne pourra déplacer ses unités que sur deux axes, et pas en profondeur.

A moins d'avoir passé les vingt dernières années de votre vie prisonnier dans un piège à loup au milieu d'une forêt isolée, vous savez sûrement que Red Faction est le premier jeu de shoot de Volition, prestigieux studio de développement qui nous avait auparavant régalés avec la série des Descent Freespace. Nous avons pu tâter une version alpha un peu capricieuse, crashant de-ci de-là, mais qui nous a tout de même permis d'avoir un bon aperçu du jeu. Petit rappel sur le scénario : on incarnera un mineur bossant dans les entrailles de la planète rouge, mineur qui, un peu agacé de se prendre des





GENRE
Shoot à la première personne

ÉDITEUR
THQ

DÉVELOPPEUR
Volition

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2001

RED FACTION



L'arsenal s'annonce bien péchu, avec de grosses armes qui font boum-boum.

coups de crosse à longueur de journée, décide de se révolter tel un petit Spartacus martien, partant en guerre contre son employeur et son armée privée.

Red Faction s'annonce comme un de ces bons gros shoots qui tachent. Pas de gestion des dégâts ultra-réaliste ou d'armes fidèlement reproduites : ce sera avant tout de l'action très nerveuse, des explosions, des roquettes futuristes qui volent dans tous les coins, des vitres qui pètent et une consommation alarmante de munitions de gros calibre.

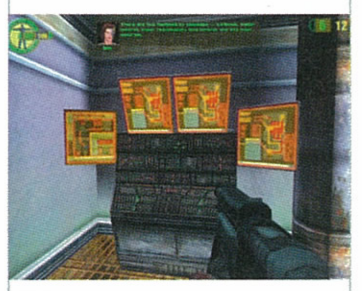
Bref, ça se rapprochera plutôt d'un Unreal ou d'un No One Lives Forever. Quelques missions se dérouleront en mode Infiltration, vous savez, le trip ninja où il faudra progresser sans se faire repérer par les gardes, robots, caméras de surveillance ou tourelles automatiques. D'autres permettront de se balader à bord de véhicules, et l'on pourra ainsi piloter, parfois sur tout un niveau, des sous-marins, des jeeps ou des grosses machines très blindées et très armées.

Mais ce que vous attendez tous, bande d'impatients, c'est de voir en action le fameux moteur 3D GeoMod de Volition, celui qui permet de faire des trous dans les murs quand on leur tire dessus. Joie-joie-joie. Je vous le dis tout de suite : ça a l'air parfaitement au point et ça promet quelques belles séquences de jeu. Qu'un ennemi un peu fripon se cache derrière une énorme poutre en béton, et hop, on fait tout péter à coups de roquette, subtilité et efficacité. Et si une porte blindée ne veut pas s'ouvrir, on pourra se forer un passage privé dans le mur d'à côté avec quelques sacs d'explosifs. Certaines maps devraient finir par ressembler à un gros gruyère en 3D.

Alors est-ce que tout cela sera suffisant pour faire de Red Faction un rival sérieux face aux références du genre ? Je suis relativement confiant. Ça a la couleur du bon shoot, l'odeur du bon shoot, on attend plus que le test pour se précipiter sur le goulot.

ackboo

De nombreux civils plus ou moins innocents peupleront les niveaux de Red Faction.



Ici, vous aurez évidemment reconnu le dernier modèle du IGF-0714X.





BLACK THORN

Fantastique ! Il y a l'épine noire qui sort comme supplément pour le jeu Lance de Crapule… Enfin, je voulais dire que Black Thorn, l'add-on de Rogue Spear, n'allait pas tarder à être disponible.
Comme quoi, on croyait tout avoir dit à propos de Rogue Spear. Du coup, on découvre par hasard que l'Académie française n'a pas encore eu l'idée saugrenue de traduire les titres de toute la série de ce jeu de tactique. En attendant, ce dernier add-on nous donne pas mal de pain sur la planche en matière de démolissage de terroristes. Ainsi, quelques scénarios auront été largement pompés sur des crises qui ont défrayé la chronique. Pour meilleur exemple, la première mission de l'add-on nous replongera dans l'affaire de l'Airbus de Marseille, si magistralement nettoyé par notre GIGN national.



GENRE
Action/Tactique

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Red Storm

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2001

On retrouvera bien sûr toutes les phases de préparation des missions, en allant du plan à l'équipement des petits soldats. Pour ce dernier point, quelques armes feront une entrée remarquée. Pour la circonstance, on notera l'arrivée, entre autres flingues, du très français Famas G2 (en gros, une version améliorée de celui que tout le monde a connu pendant son service, qui a un grand pontet, et qui accepte des chargeurs de M-16), ou encore du très belge et très counter-strikien P90.
Black Thorn nous proposera, en jeu solo, dix cartes accompagnées de leurs missions rigolotes, ainsi que six autres cartes dédiées au jeu en réseau. Il est à noter que l'I.A. devrait avoir fait un bon en avant dans le domaine du vicelard. Par exemple, les snipers postés auront beaucoup plus de chance de faire mouche au premier coup, et de très loin. Ce point précis de gameplay favorisera les parties jouées en blitz, histoire de ne pas donner à ses ennemis le temps d'ajuster un tir. Enfin, pour rajouter un côté fun dans les tueries organisées en réseau, un Mod Lone Wolf fera son apparition. Celui-ci consistera à armer tous les participants d'un modeste flingue, tandis que l'un d'entre eux possèdera tout l'attirail du jeu, sans limitation. Il devra donc affronter à lui seul tous les autres joueurs. Dès qu'il se fera dessouder, il rejouera, armé d'une simple arme de poing, et le joueur victorieux se retrouvera en possession de toutes les armes, et la partie pourra alors recommencer.
En Paint Ball, ce Mod s'appelle le « Terminator » et c'est autant ridicule que fendant.

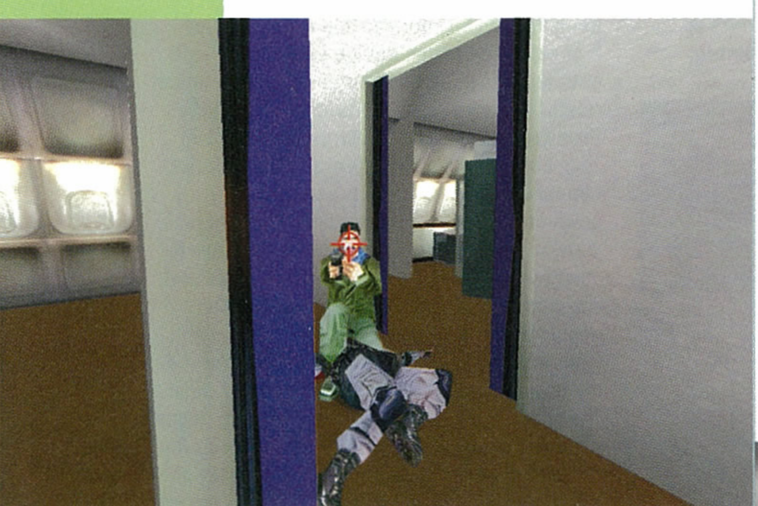
Pete Boule



Il y aura de la nouveauté dans l'attirail disponible, comme le FAMAS G2, ou encore, le P90sd.



Comme d'hab', il faudra se taper un p'tit briefing.

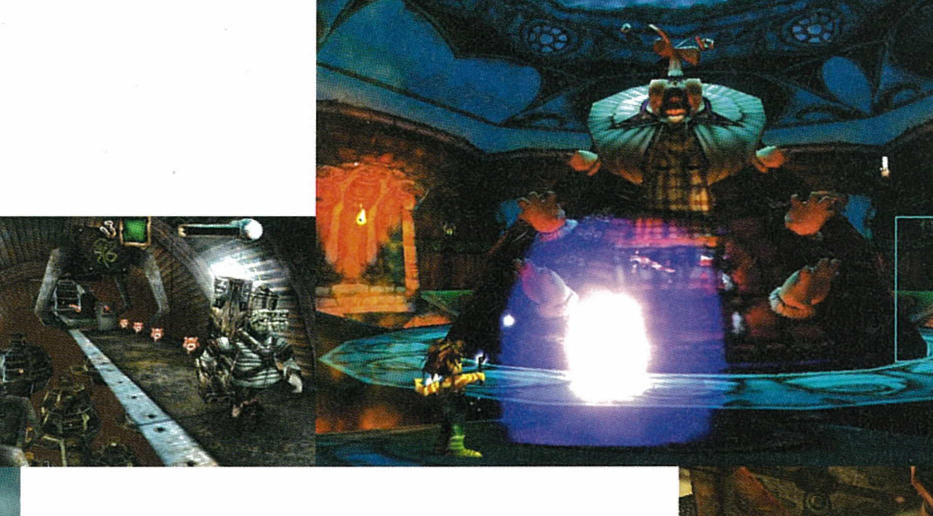


On crève toujours en une balle.



Il vaudra mieux éviter de tirer sur les otages… ça n'a pas changé depuis Rainbow Six.





Qu'on aime ou pas, on ne peut retirer aux designers graphiques leur imagination…

Tiens, elle me rappelle ma prof d'anglais en Terminale…



Ah la la, qu'est-ce qu'il fait chaud aujourd'hui ! Pffff, dire qu'à ce moment précis, je devrais être tranquillement installé dans un hamac quelque part dans le Sud, un verre de vin frais et pétillant à la main, me balançant nonchalamment pendant que des ex-mannequins de chez Elite me grattent entre les doigts de pieds… Eh bien non, je suis à Montreuil (même pas « plage »), je dégouline de sueur, et la seule chose qui me gratte quelque part est le CO_2 présent en masse dans mes petits poumons. Enfin, que voulez-vous, on a une conscience professionnelle ou on ne l'a pas, et puis, c'est quand même plus

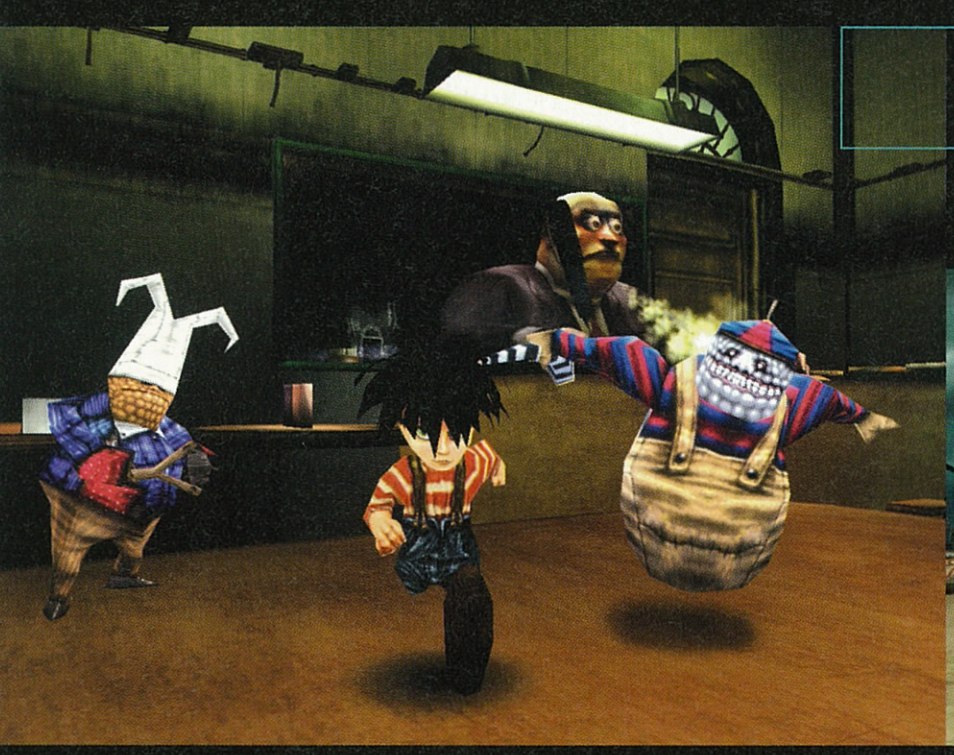
>Genre : Action/Aventure >Éditeur : Ubi Soft >Développeur : In Utero >Sortie : Octobre 2001

EVIL TWIN : CYPRIEN'S CHRONICLES

sympa d'aller à une conf' de presse chez Ubi, même en plein milieu des vacances, que de pousser des wagons au fond d'une mine de souffre. Notez que je n'ai rien contre le sport indoor, mais en fait je n'ai jamais aimé le train. Enfin, heureusement que les petits-fours et autres friandises sont présents en nombre,



histoire de se remonter le moral (note personnelle pour plus tard : ne plus manger de sucette qui fait baver en public, et qui vous empêche de parler sans salir vos collègues…). Bref, tout ça pour vous parler d'Evil Twin, actuellement en cours de finalisation par les Français d'In Utero. L'équipe est à la fois enthousiaste et un peu tendue de présenter son rejeton à la presse, mais il faut dire que l'enjeu est d'importance. Car In Utero considère Evil Twin comme leur premier « vrai grand » projet, conscient du fait que leur précédente production était plus un moyen de se faire la main qu'autre chose. Oui, on parle bien du très moyen Jekyll et Hyde, en substance. Mais bref, revenons à nos chroniques, le passé est le passé. De même que le présent est celui de l'avenir. Ou bien que l'avenir, c'est le présent de demain… Ok, ok, j'arrête, c'est trop lourd… Evil Twin donc, malgré ses apparences trompeuses, n'est pas qu'un simple jeu de plates-formes. In Utero le présente ainsi comme un jeu d'action-aventure, avec une composante plates-formes, loin de représenter les fondations du gameplay. Mouais, je veux bien, mais en attendant, faudra quand même grimpouiller sur des trucs, sautouiller, et accessoirement tirer des boulettes sur des monstres…
D'une manière générale, on nous annonce que 60 % du temps sera consacré à l'action



Euh, je veux pas dire, mais ils ont l'air dégueux les McDo du coin.

Le voici, le fameux lance-boulettes magique...

(combats, plates-formes, gestion du double personnage, bonus, utilisation de capacités spéciales propres aux persos) et 40 % à l'aventure (explorations, rencontres, scènes cinématiques).

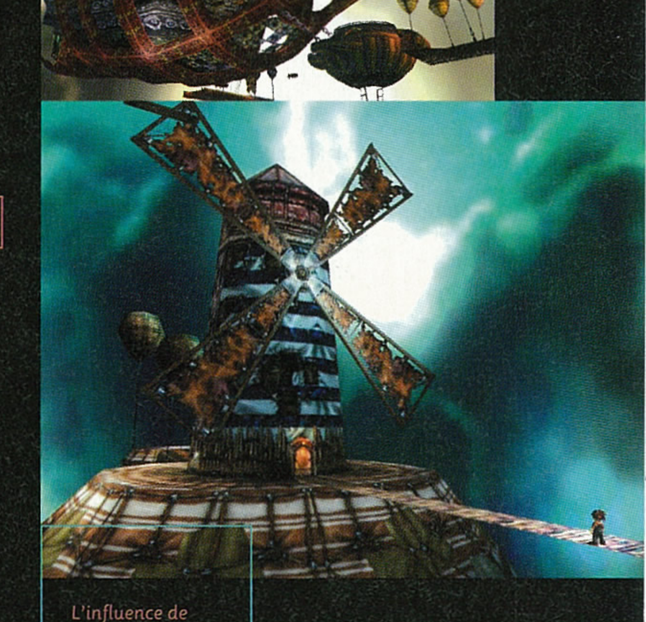
Un univers ambivalent

L'originalité d'Evil Twin est de proposer un univers onirique mélangeant à la fois féerie et cauchemar, en projetant le héros dans un monde totalement décalé. D'un côté, on retrouve l'ambiance bon enfant des rêves de gosses, avec ses personnages et ses environnement fantastiques à la sauce Tim Burton (avec l'« Étrange Noël de Mr. Jack »), et de l'autre, une approche adulte dans l'intrigue et les dialogues. D'ailleurs, l'histoire n'est autre qu'une sorte d'hyperbole philosophique, où Cyprien devra se réconcilier avec lui-même. Oui, tout cela sent la quête initiatique, et interpelle quelque part au niveau du surmoi. Mais revenons-en au jeu, parce que, hein, au fond, c'est ça qui vous intéresse. Quoique… si vous avez besoin d'une petite analyse vite faite bien faite sur le divan de la rédac', moi, je suis tout prêt à vous écouter. En plus je ne prends pas cher...Tiens, ça pourrait être marrant ça, de proposer une psychanalyse en cadeau d'abonnement. Et puis, on pourrait alterner les consultations avec Ta Race... ouais, Ta Race, ça serait trop cool. Genre : « Bon, le problème dans votre relation avec votre mère, c'est la mort. Et puis les vaches aussi. Surtout que les vaches, c'est un peu la moto aussi quelque part, v'voyez ?... Hummm, et si nous reparlions de ce rêve où vous êtes toute nue au milieu d'un supermarché au rayon pizzas ? Je pense que nous devons creuser dans cette direction avant de passer la cinq, parce que sinon, on risque la rupture... ». Ouais, Ta Race, c'est l'homme de la situation. Bon, de quoi on parlait déjà... Ah oui. J'étais parti pour vous expliquer que le soft contiendra une centaine de personnages, dont une soixantaine avec lesquels il sera possible de communiquer et interagir. Là, je ne vous le cache pas, je viens de recopier une phrase du dossier de presse. J'aurais pu maquiller la forfaiture en inversant les deux verbes, mais même ça, j'ai la flemme. Que voulez-vous, bosser en été, c'est une horreur.

Un gameplay qui en veut

Comme on vous le disait au début du texte, Evil Twin n'est pas qu'un jeu de plates-formes. Le gameplay alternera ainsi les phases de combat (Cyprien est armé d'un lance-pierres, que j'appellerai personnellement plutôt un lance-boulettes magique), de réflexion et de résolution d'énigmes. Le soft proposera huit univers distincts, ce qui au total représentera soixante-seize niveaux à explorer de fond en comble. À noter que chaque univers possède une forte identité graphique, puisqu'aucune texture n'est réutilisée de l'un à l'autre. Voilà, comme des générations de testeurs l'ont fait avant moi, il ne me reste plus qu'à vous donner rendez-vous le mois prochain pour savoir si cet Alice au Pays des Merveilles saupoudré french-touch gagnera son pari ambitieux. C'est tout le mal qu'on souhaite à In Utero.

Fishbone



L'influence de Tim Burton et d'Alice au Pays des Merveilles est claire...

Voilà ce qui s'appelle être sous les feux de la rampe.



Eh ben, on aura mis le temps pour l'avoir, notre Moto Racer 3. C'est vrai ça, alors que la version PlayStation est sortie depuis des lustres, nous en sommes toujours au stade des screenshots . Mais d'un autre côté, à la vue de ces derniers, Delphine a toute les chances de se faire pardonner ce retard. « Mazette, ce n'est pas s'avancer outre mesure que de dire qu'on en prend plein les mirettes, hein Zézette ? » (Zézette, c'est mon cafard de compagnie).



Ah, la campagne... Son calme, ses bruits d'oiseaux, sa sérénité...

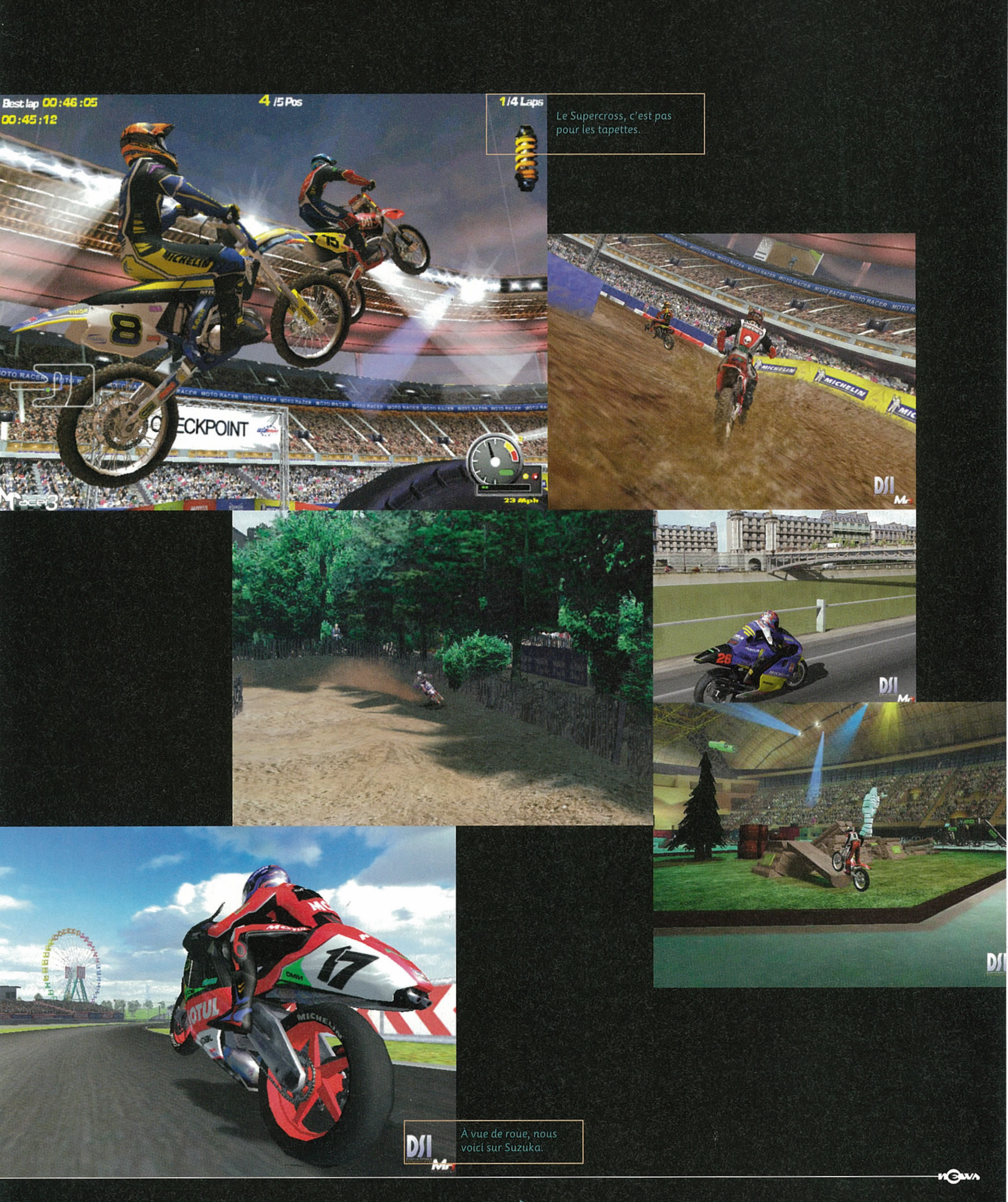
>Genre : Simulation de mob' kitées >Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : Delphine Software >Sortie : Octobre 2001

MOTO RACER 3

Comme il s'agit d'un portage, on connaît déjà les principales caractéristiques du jeu. Ainsi, toutes les grandes disciplines liées à la moto seront abordées, que ce soit la vitesse, le motocross, le supercross, le freestyle, le trial, ou encore la conduite en ville. En revanche, pas de nouvelles du mode dragster, qui est, semble-t-il, passé à la trappe. Notez que certains environnements sont empruntés à la réalité, à l'image des quais de Seine parisiens ou du Stade de France. Pour les quais, cela promet de belles séances de slalom pendant les heures de pointe, mais sans risques pour une fois. En ce qui concerne les chiffres, on nous parle de seize engins à piloter sur une quinzaine de circuits (à la campagne, en indoor, sur piste et sur routes ouvertes). Le mode multijoueur acceptera huit participants, et il sera possible de caractériser à la fois la déco et les caractéristiques techniques de sa moto. Bien, n'ayant pas de version jouable sous la main, difficile d'en dire plus pour le moment. Alors je vous laisse tranquillement admirer les photos qui, je me répète, sont pour le moins affriolantes.

Ahhh, enfin un mode route qui s'annonce digne de ce nom.

Fishbone

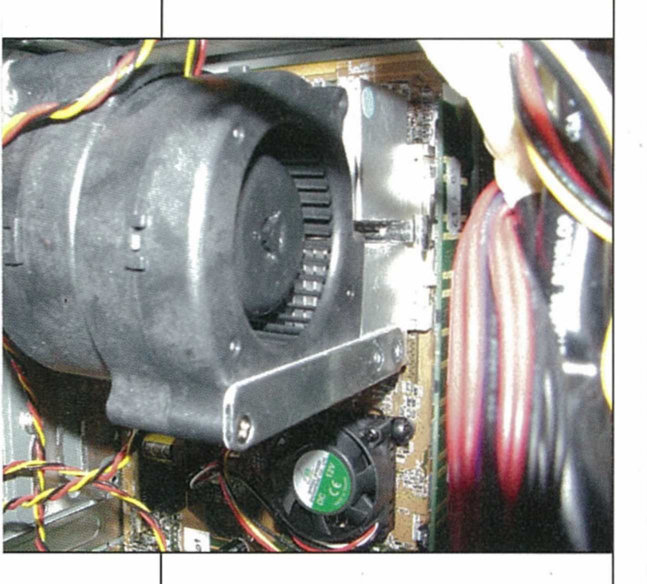


Le Supercross, c'est pas pour les tapettes.

À vue de roue, nous voici sur Suzuka.

Quoi de Neuf

Ackboo



Silverado

Durant les canicules de juillet/août, nous avons reçu une bonne vingtaine de mails de lecteurs éplorés, obligés de subir les crashs à répétition de leurs beaux Athlon ou Pentium surchauffés… Alors nous avons testé pour vous la Rolls des ventilo pour processeur, un produit venu d'Allemagne pas forcément facile à trouver dans les boutiques françaises, mais tellement supérieur à ses concurrents. Le Silverado de Noise Control refroidit en effet extrêmement bien grâce à son radiateur haut de gamme à base d'argent et son système de double-ventilateur. Mais surtout, avantage décisif pour ceux qui bossent toute la journée à côté de leur PC, le Silverado est bien moins bruyant que les ventilateurs classiques. Il est encapsulé dans une coque insonorisante, et on peut le sous-volter en 6, 8 ou 10 volts grâce à des câbles fournis, afin de réduire encore le bruit de fonctionnement. Ce ventilateur est en plus livré avec une seringue de pâte thermique, des absorbeurs de vibrations à placer sous la carte mère et un manuel d'installation en anglais assez complet. Bref, le jouet idéal pour refroidir un gros CPU, overclocké ou non, sans se flinguer le tympan.

Constructeur : Noise Control
Site : www.noisecontrol.de
Prix : Autour de 500 francs
Dispo chez www.pc-mac2000.com

RF Wireless Optical Mouse

L'idée de départ est excellente : faire une souris sans fil qui se débarrasse du plus gros inconvénient de ce genre de produit à savoir, les piles à changer tous les mois. C'est donc avec un rechargeur style téléphone portable, qui fait aussi office de recepteur radio, qu'est livré la dernière souris de QWare. Autonomie annoncée : huit heures, ce qui est correct. Le système est bien au point, avec des voyants pour vérifier l'état des batteries, bref de ce côté-là rien à redire. En revanche, au niveau de la qualité de la souris proprement dite, c'est moins bon. Si le design est impeccable, avec des boutons qui ne font pas trop cheap et une molette réussie, les capteurs optiques sont en revanche un peu faiblards. Au moindre mouvement un peu brusque, le curseur ne suit plus, exactement comme sur les premières générations de souris sans boule de Microsoft. Cette souris sera donc intéressante pour une utilisation bureautique, mais ne comptez pas faire une partie de Counter-Strike avec.

Constructeur : QWare
Site du distributeur : www.pirox.fr
Prix : Environ 450 francs



ADA 890 Dolby Digital THX

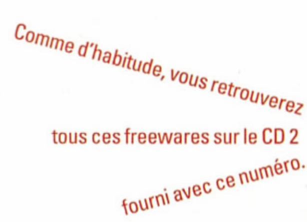
On n'est jamais surpris avec Altec Lansing, c'est toujours de la qualité, du bon produit bien solide. Ça ne se dément pas avec ces nouvelles enceintes haut de gamme qui proposent deux haut-parleurs avant d'excellente tenue, deux satellites arrière tout à faire corrects et une caisson de basse en bois qui restitue des graves rondes et profondes, comme on dit dans les magazine de hi-fi. Le tout arbore fièrement un petit logo THX, un mode qui commence à se répandre chez les fabricants d'enceintes pour PC depuis l'excellent modèle de Klipsch. Le système dispose de plusieurs modes de fonctionnement : stéreo, stéréo renforcée, Dolby Digital, Dolby Prologic et Quad pour obtenir un simili-surround avec un signal stéréo. Quelques détails qui font plaisir : les réglages se font par un petit écran LCD situé sous le haut-parleur droit, les satellites arrière peuvent se monter sur les satellites avant pour ceux qui manquent de place, et on trouve même une prise casque sur le haut-parleur avant-gauche. Ah oui, les enceintes sont aussi livrées avec une télécommande. Bref, un système 5.1 remarquablement complet qui satisfera les joueurs exigeants ayant près de 3 000 balles à claquer dans des enceintes pour PC.

Constructeur : Altec Lansing
Site : www.alteclansing.com
Prix : Environ 2 900 francs





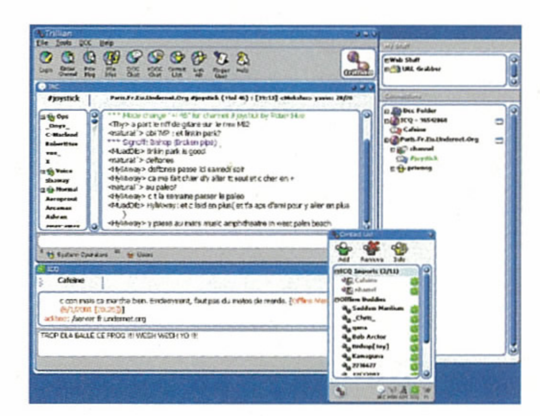




UTILITAIRES



Vous rentrez de vacances, vous êtes fauché comme les blés. Pour ce numéro de rentrée, c'est donc priorité aux freewares, ces merveilleuses petites applications développées par de nobles programmeurs qui ne vous demanderont pas vingt dollars au bout de trente jours pour continuer à fonctionner.



Trillian

Freeware

***Développeur :** Cerulean Studios* ***Site Web :** www.ceruleanstudios.com*

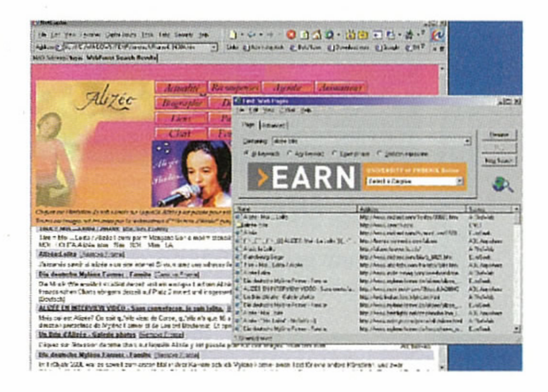
Comme beaucoup d'internautes, vous devez bien avoir un ou deux channels IRC sur lesquels vous avez l'habitude de passer la soirée. Vous aimez aussi vous connecter sur ICQ pour discuter avec quelques potes, et puis vous lancez AOL Instant Messenger pour bavarder avec votre cousin qui est parti au Canada, et MSN Messenger pour raconter votre journée à votre copine... Au final, vous vous retrouvez avec quatre ou cinq programmes de « chat » bien lourdingues qui saturent vos 128 Mo et ralentissent Windows. La solution ? Trillian, ce fantastique programme que m'a fait découvrir Doc Caféine. Trillian permet, à partir d'une même application légère et rapide, de se connecter aux serveurs IRC et aux principaux services de messagerie instantanée comme ICQ, MSN Messenger, Yahoo et AOL Instant Messenger. En clair, ce soft remplace avec élégance cinq programmes d'un seul coup. L'interface est intuitive, on navigue sans problème entre les différentes connexions, et un système de fenêtres dockables très souple permet de suivre simultanément et sans s'embrouiller toutes ses conversations online. Pour que le bonheur soit total, signalons que Trillian supporte les skins – vous en trouverez à la pelle sur www.deviantart.com – et ne vous coûtera pas un rond, puisqu'il est distribué en freeware. Profitez-en vite, car un jour, les développeurs finiront bien par s'apercevoir que leur programme vaut de l'or.

WebFerret

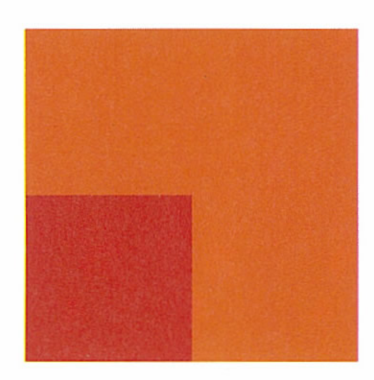
Freeware

***Développeur :** ZDNet* ***Site Web :** www.ferretsoft.com*

Je croyais avoir atteint le nirvana webien avec Google, de loin le meilleur moteur de recherche du monde, mais je viens finalement de découvrir mieux, avec apparemment beaucoup de retard. WebFerret, petite

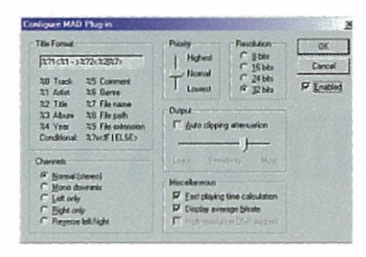


application gratuite de quelques kilo-octets, permet en effet de lancer une recherche simultanée sur quinze des plus gros moteurs de recherche comme Altavista, Lycos, MSN, GOTO ou encore All The Web pour n'en citer que quelques-uns. Les résultats sont présentés de manière extrêmement pratique : Webferret génère une page web comprenant deux frames, celle du bas contient tous les liens trouvés lors de la recherche, et celle du haut affiche le contenu des pages sur lesquelles on clique. C'est impeccable pour browser rapidement la (longue) liste des résultats et sélectionner le meilleur site. Seul défaut : Google ne figure pas parmi les moteurs de recherche supportés. Ce n'est pas vraiment un problème, car même si Google est excellent, il a du mal à faire le poids, face à quinze de ses concurrents réquisitionnés simultanément... Pas de doute donc, WebFerret est bien le petit soft ultime pour faire ses recherches sur le Net.



LE PLUGIN WINAMP DU MOMENT

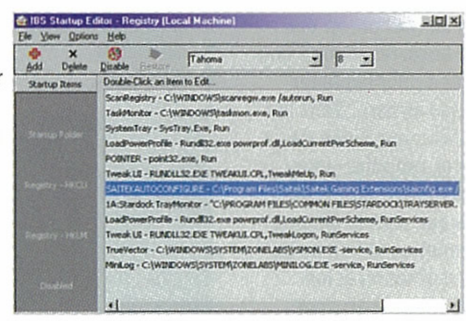
Pour améliorer la qualité du son des MP3 sous Winamp, on connaissait déjà DFX (www.fxsound.com), une sorte de super equalizer améliorant sensiblement le rendu des aigus et permettant quelques effets DSP comme le 3D Surround ou le mode Ambience. Voilà maintenant le plugin MAD, qui vient en fait remplacer le décodeur MP3 de Nullsoft intégré à Winamp. L'installation se fait très simplement et le résultat est impressionnant : le son est tellement plus clair et plus net, qu'on a enfin l'impression d'écouter quelque chose qui ressemble à un vrai CD audio. Non non, je n'exagère pas. MAD décompresse le signal de manière beaucoup plus précise que les décodeurs classiques (il sollicite donc le processeur plus intensivement), puis y ajoute un effet de « dither » pour rendre le son plus dynamique. Essayez, vous verrez que je ne vous pipeaute pas : http://www.mars.org/home/rob/proj/mpeg/mad-plugin/



IBS Startup Editor

Freeware

Développeur : *IB Service* ***Site Web :*** *www.ibservice.com*



Voilà un petit utilitaire gratuit et pratique pour garder un œil sur ce qui se trame dans le dos de la machine. IBS Startup Editor permet de connaître le nom et le chemin de tous les programmes que Windows lance au démarrage. En général, ces programmes se trouvent dans le répertoire « Démarrage » du menu « Démarrer », mais vous découvrirez aussi sûrement, en installant ce freeware, qu'une myriade de petites applications s'active en fourbes lors du boot de la machine, en se camouflant dans les tréfonds de la base de registre. Ce sont en général des programmes installés en douce par certains mauvais sharewares pour télécharger de la publicité, ou bien des attrape-couillons qui promettent d'accélérer l'Internet et, au passage, vous espionnent en douce. Plus grave, cela peut aussi être des chevaux de Troie. IBS Startup Editor permet de repérer toute cette vermine et de la rayer une bonne fois pour toute de la liste de démarrage de Windows en un clic. Attention toutefois, ce programme est à réserver aux utilisateurs avertis, car on a vite fait d'effacer par erreur des entrées essentielles au bon fonctionnement du système.

ZoneAlarm

Freeware (pour un usage privé)

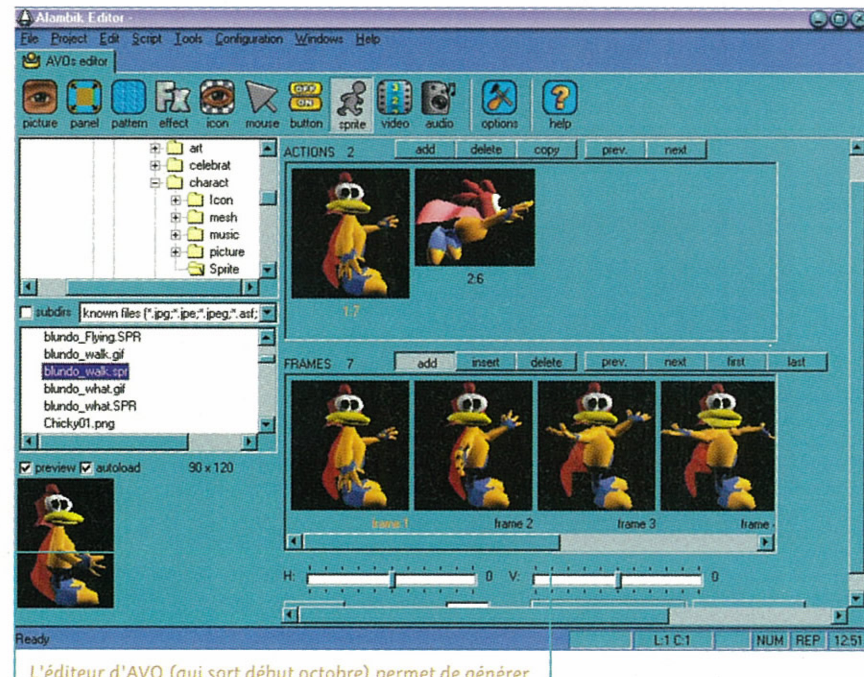
Développeur : *Zone Labs* ***Site Web :*** *www.zonelabs.com*



Récemment introduit aux joies de l'ADSL et de la connexion permanente, je n'avais pas trop envie de me faire pirater la gueule pendant mon sommeil. J'ai donc testé les différents firewalls disponibles en freeware ou shareware, et le verdict est sans appel : quelques millions d'internautes et moi-même sommes d'accord pour dire que ZoneAlarm est, de très loin, le meilleur firewall personnel qu'on puisse trouver. En plus de ça, il est gratuit, ce qui fait toujours plaisir. ZoneAlarm protège à la fois des intrusions extérieures, en bloquant les ports que tentent d'attaquer les piratins, et des applications du type Worm ou Troyen installées sur le système et qui tentent d'accéder au Net dans le dos de l'utilisateur. La configuration se fait très simplement (il suffit de répondre Oui ou Non une fois pour toute lorsqu'une application veut accéder au Net), il n'y a pas un fichier readme de 30 Mo à se taper, et le soft se révèle parfaitement efficace. À installer sans retenue si vous avez une connexion permanente, car les tuyaux du Net sont de moins en moins sûrs.



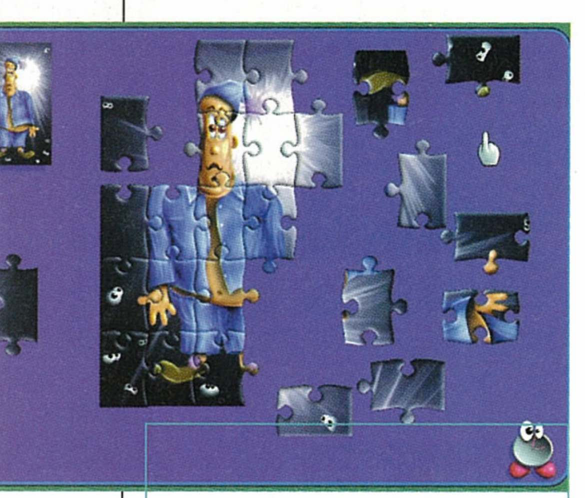
Vu que vous êtes à 95 % des utilisateurs d'Internet, même s'il n'est pas directement question ici de jeu vidéo, je pense que ces pages en intéresseront plus d'un. Surtout que Joystick est l'un des tous premiers mags de la planète à aborder le sujet. Oui, ça fait du bien de se la jouer de temps en temps... Si en plus vous êtes programmeur ou développeur web, voici sûrement votre prochain générateur de nuits blanches.
Malgré mes nombreuses visites chez des développeurs de jeux et autres constructeurs, j'ai rarement eu l'occasion de rencontrer des visionnaires. Cette espèce aussi fascinante que rare, capable d'avoir une idée pour exploiter une invention qui n'existe pas encore. Dans le cas d'Alambik (www.alambik.com), l'idée de base remonte à 1992. Mais si, rappelez-vous, 1992, le Minitel, tout ça... Internet n'était connu que d'une poignée d'initiés qui, pour la plupart, voyaient dans le HTML l'évolution ultime de ce nouveau média. Depuis, le marketing et les grosses sociétés sont passés par là en nous promettant de la vidéo à la demande, de la vidéoconférence, des voitures gratuites, une base sur la lune et l'abolition des impôts.



L'éditeur d'AVO (qui sort début octobre) permet de générer facilement des objets utilisables ensuite dans ses scripts.

ALAMBIK
UN FLASH DE GÉNIE

Sept ans de développement, environ vingt personnes actuellement et une vision très claire de ce que peut devenir le Net. Ce sont les armes principales d'Alambik Ltd, une société anglaise qui a dans ses disques durs de quoi changer (entre autres) le visage du Web. Macromedia en a rêvé, Alambik le fait.

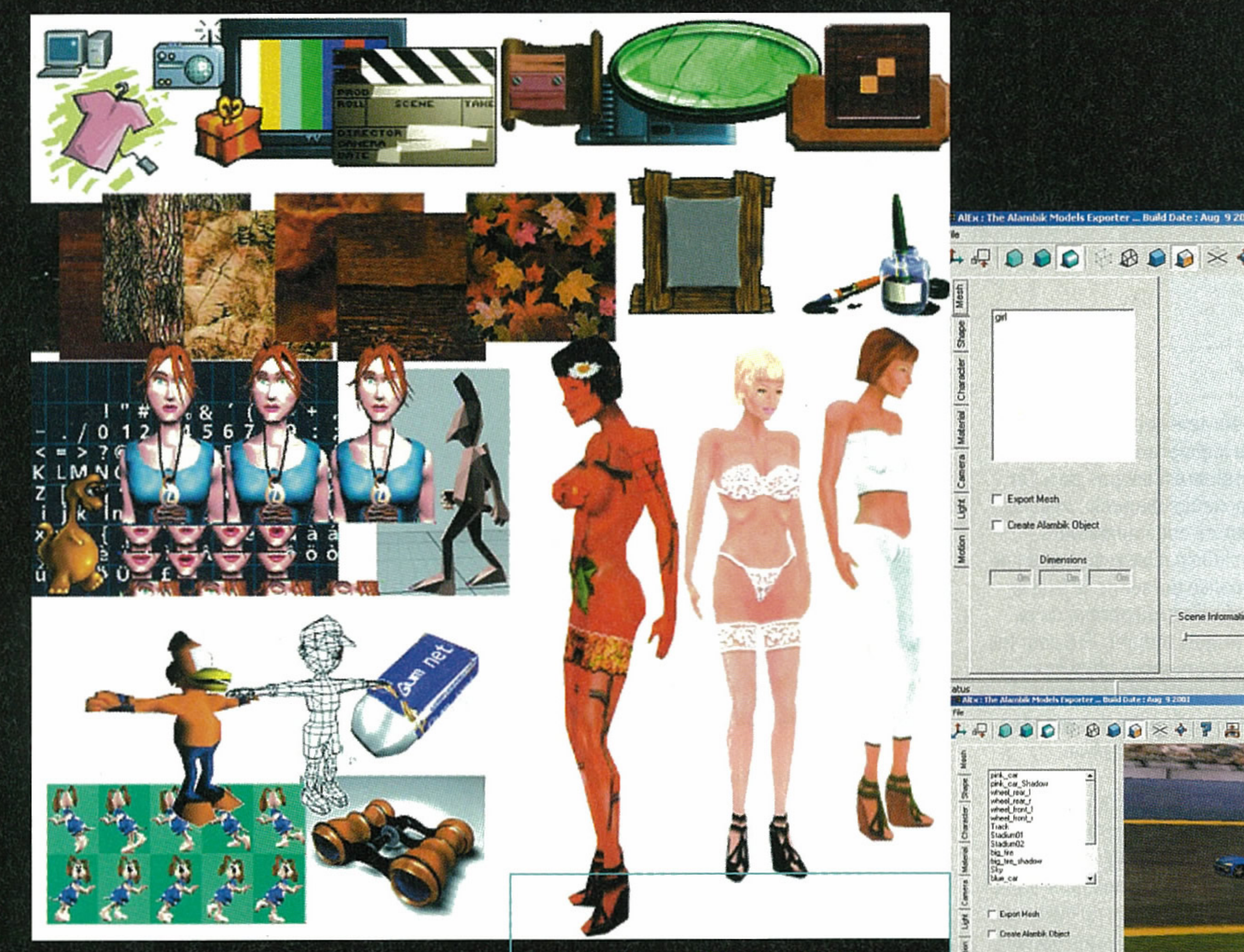

Le développement de jeux est largement facilité par la puissance d'Alambik Script.

Bref, on est surtout resté au HTML, agrémenté de quelques trouvailles bien lourdingues à mettre en œuvre pour le commun des mortels, comme le Javascript, Java et autre plug-in style Flash de Macromedia. Mais jusqu'ici, rien ne permettait de manipuler facilement différents types d'objets : musique, 3D, 2D, vidéo, etc., au sein d'une seule création.

Un travail de titan

Pour enfin produire du contenu regroupant tous ces différents éléments, l'équipe d'Alambik décide de créer en 1994 son propre langage de programmation. Carrément. Le genre de décision qui oblige à raisonner en années de développement et non en mois. En 1996, une première version fonctionne mais ne les satisfait pas entièrement. Il faut dire qu'ils sont perfectionnistes. Et ça se voit. Certains exemples disponibles sur le site www.the-demo.com trahissent largement l'origine de demomakers d'une bonne partie de l'équipe d'Alambik et leur amour du travail bien fait. Alambik Script (le nom du produit) en est maintenant à sa version 4.0 et dispose d'environ





Une bibliothèque de 3700 objets (2D, 3D, musique, etc.) exploitables librement dans ses créations sera aussi disponible pour environ 100 dollars (800 F)

Prévu pour décembre, l'Alambik Exporter pour 3DS Max permettra de récupérer facilement ses modèles et de voir leur comportement en 3D temps réel. Le moteur 3D software d'Alambik montre alors ses capacités, même si l'utilisation des cartes 3D est à l'étude.

2000 instructions contre 400 en 1996. Conçu pour être portable entre les OS et les processeurs, ce langage est ce qu'on appelle un langage interprété. En gros, ce sont des lignes de texte qui passent dans un soft (l'interpréteur) qui exécutera les actions prévues. Développé en assembleur x86 et en C, cet interpréteur temps réel est évidemment lui aussi adaptable aux différentes plates-formes du marché, même si Windows constitue clairement le premier secteur visé. Et d'après les exemples disponibles, la vitesse d'exécution des scripts n'a rien à envier à certains programmes compilés classiques, ce qui est déjà un véritable exploit.

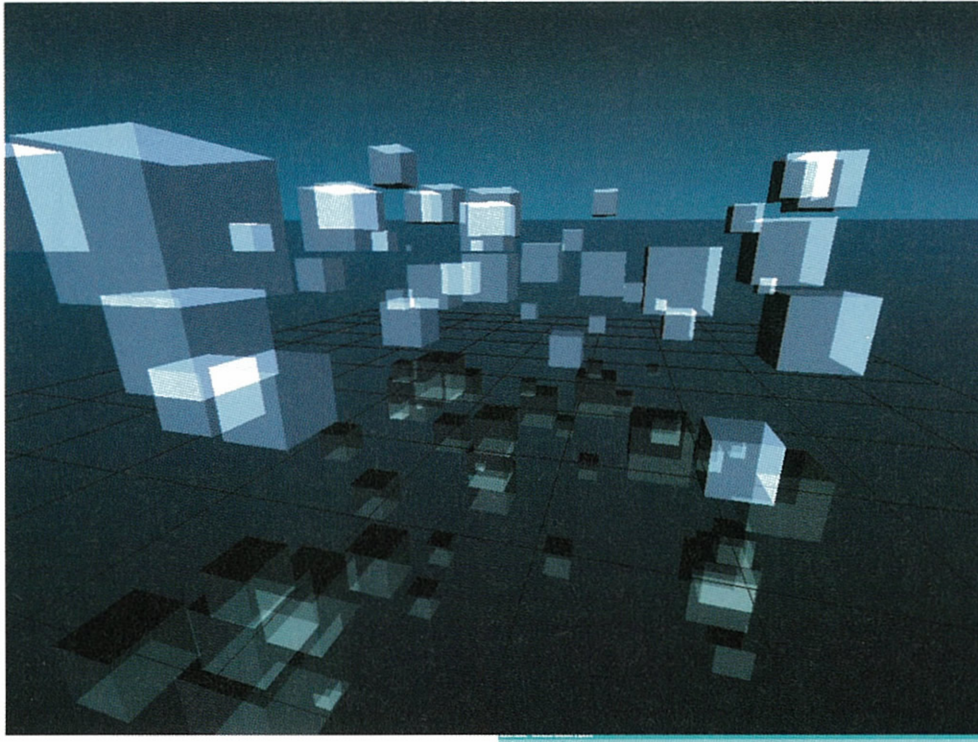
Comment ça marche ?

Le but du jeu, lors de la programmation avec Alambik Script, consiste à décrire la scène que l'on veut créer. Par scène, je veux parler du rendu final que l'on cherche à obtenir dans Internet Explorer, dans une fenêtre à part ou carrément en plein écran. Toutes les instructions de ce langage naturel (pas de symbole difficiles à retenir) de haut niveau sont basées sur l'anglais, avec une syntaxe claire et logique. Pour afficher une image par exemple, la commande picture.display suivie de quelques paramètres simples suffit. Idem pour un objet 3D (mesh.display), etc. Les instructions sont donc facilement mémorisables. De plus, à moyen terme, un éditeur graphique dans le genre de ce que fait Dreamweaver pour le HTML devrait voir le jour. Pour le moment, il existe déjà des outils pour créer des objets spécifiques à Alambik Script (qui gère aussi les classiques : Gif, Jpeg, PNG, Mpeg1&2, MP3, MOD, etc) ou exporter et visualiser facilement des objets à partir de 3DSMax. L'éditeur d'AVO (Audio Visual Objects) permet par exemple de créer très simplement une icône animée qui, au final, sera bien plus légère (en Ko) et pratique qu'un bête Gif animé.



Alambik Script permet de développer de véritables cartoons (2D + 3D + son synchro, etc.) grâce à un player temps réel équivalent à ce que l'on connaît pour la vidéo ou la musique.

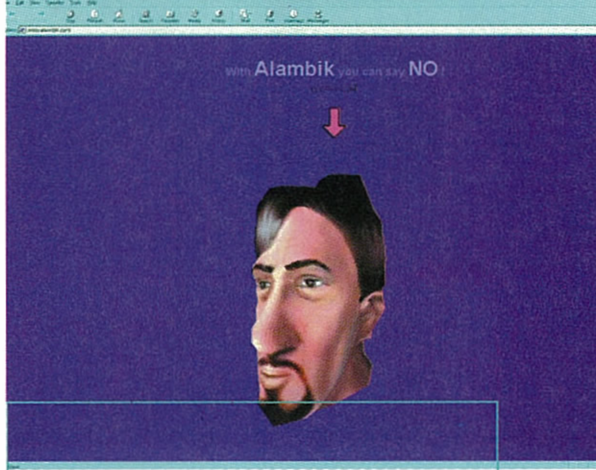




PROFILE DE STAR

Le produit étant en bêta-test depuis 1995 chez certaines sociétés, le logiciel qui sort normalement début octobre n'est pas ce qu'on appelle une première version bancale. Avec un respect rare de ses futurs consommateurs, Alambik a en plus décidé de mettre en place une tarification qui ne pénalise personne : 0 $ (si si, avec une version shareware qui permet de se faire la main sur des projets offline), 19 $ pour les étudiants, 49 $ pour les personnes physiques, 1 500 $ pour les sociétés et 19 000 $ (ouch) pour le pack complet à destination des grosses sociétés qui permet de développer pour tout média.
Car Alambik Script ne se limite pas au Web. Sa puissance permet de mettre en place des interfaces pour CD-Rom, DVD ou TV interactive qui bénéficient d'un impact visuel maximal sans saturer le média utilisé. Dans le cas du Web ou même de la TV interactive, on peut ainsi obtenir des habillages dignes de MTV, mais générés en temps réel et occupant un minimum de bande passante. On peut même, en poussant le concept plus loin, développer des applications complètes comme on le ferait avec Visual Basic. Dernier point qui achèvera de séduire de nombreux créateurs : la gestion du copyright est prévue depuis la naissance de ce langage. Elle sera implémentée dans un deuxième temps pour protéger non seulement le script mais aussi permettre à chaque objet, qu'il soit 2D, 3D, vectoriel, etc., de disposer d'un tag interne encrypté contenant le nom de son auteur. Il sera ainsi facile de prouver la paternité de ses créations.

Disponible début octobre, l'éditeur de script sera l'outil de base des créateurs.

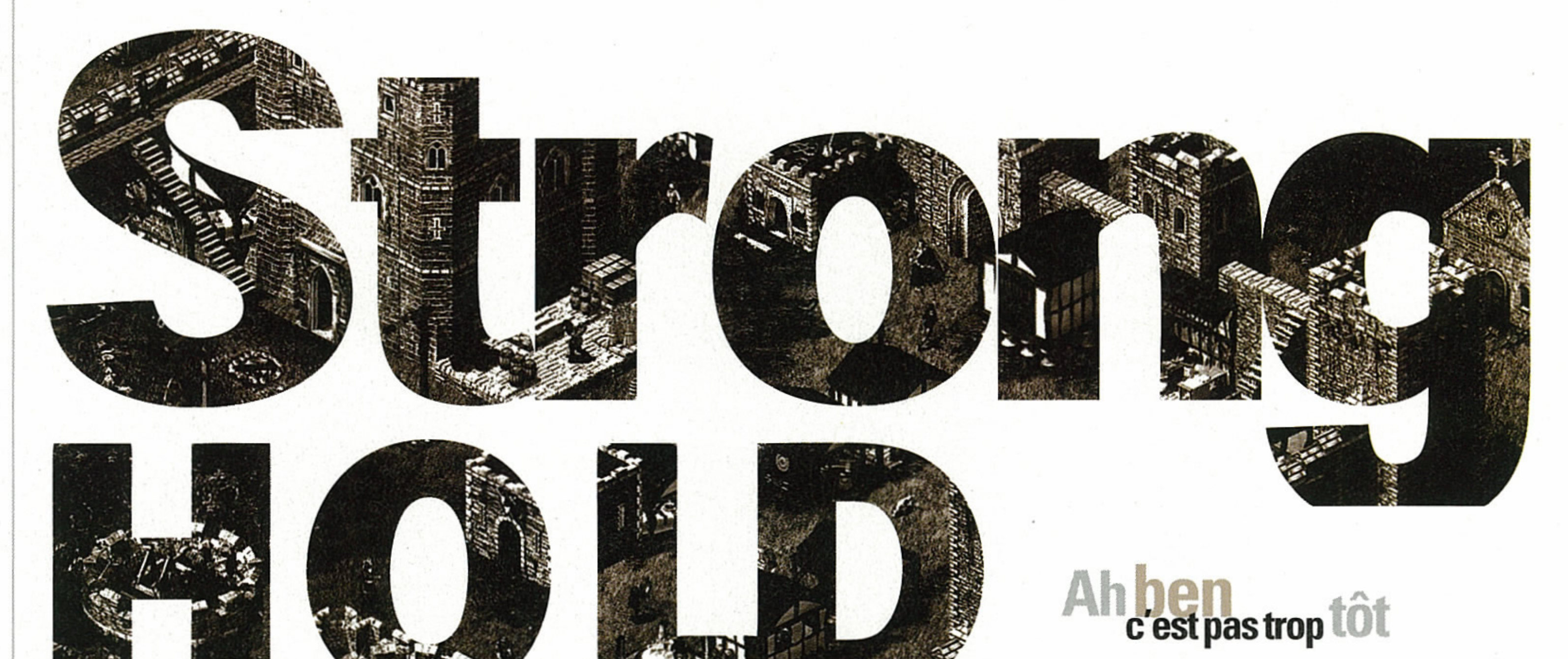


Et hop, de la 3D, de la vraie, enfin possible sur le Web. Et encore, là vous ne profitez pas de la musique... Le tout pour moins de 30 Ko !

Reste à Alambik la lourde tâche de convaincre rapidement un maximum de créateurs d'utiliser leur langage pour développer un maximum de projets. Sans contenu intéressant, peu de gens feront l'effort d'installer le plug-in Net-Viewer d'Alambik (qui est en fait l'interpréteur dont je parlais plus haut et qui est déjà disponible).
En cas de succès, il se pourrait qu'un jour Microsoft décide de l'intégrer à Internet Explorer, comme c'est déjà le cas avec Flash. Ce jour-là, je connais une société dont la valeur crèvera le plafond. Après plus de sept ans d'efforts, ça ne sera pas volé.

L'avantage, quand on visite l'Angleterre au mois d'août, c'est qu'au moins on a des chances de ne pas s'enrhumer. Pensez donc, nous sommes le 7, et la météo de Paris est tellement pourrie, qu'en comparaison, Londres fait penser aux Bahamas. Ce qui, pour vous résumer le joyeux état d'esprit de votre serviteur, signifie que non seulement bibi, il s'est levé tôt pour prendre l'avion, mais qu'en plus, il a mis son blouson d'hiver afin de ne pas se refroidir les bronches du dedans des poumons. Ah là là, c'est pas possible, depuis qu'ils nous ont pourri le ciel avec leurs fusées, y a vraiment plus de saisons. Bref, c'est donc un brin exaspéré par l'angoissante injustice de la vie climatique que je suis arrivé dans les locaux de Firefly, néanmoins prêt à faire mon travail malgré l'évidente mauvaise volonté des éléments. Heureusement, l'accueil chaleureux de Simon Bradbury (programmeur principal et designer du studio) et son équipe, installés dans une maison anonyme comme le Royaume-Uni en recèle tant, suffisent à me consol... ah désolé, j'ai mon four qui vient de sonner pour me prévenir que ma pizza est prête... Bougez pas je reviens... Mmm, c'est bizarre ce goût de carton, j'aurais peut-être dû enlever l'emballage, en fait... Bien, en gros je voulais dire que finalement tout allait bien, parce que plus Simon me présentait Stronghold, plus je me disais intérieurement que, finalement, la météo, on s'en fichait pas mal. Mesdames et messieurs, c'est incroyable, mais le temps est enfin venu de vous parler du jeu...





Stronghold

Cela faisait longtemps que personne ne s'était intéressé de près au thème pourtant riche des châteaux forts. En attendant les prochaines productions en cours de développement, c'est Firefly qui réparera en premier cet oubli après avoir travaillé sur Stronghold depuis maintenant deux ans. Le résultat est un « sim-placeforte » à l'indiscutable potentiel, mélangeant gestion économique et stratégie militaire. Allez, zou, direction la banlieue de Londres pour une rencontre avec la bête...

par Fishbone

Ah ben c'est pas trop tôt

Je sais, je sais, un jour j'arrêterai de raconter ma vie... un jour. Stronghold donc, est un jeu destiné à vous faire découvrir le dur quotidien de seigneur au Moyen Age. Juste une remarque atroce en passant : ça se confirme, la pizza a définitivement le goût de carton. D'ailleurs, je pense que c'en est, c'est pas possible autrement... Mais reprenons. Effectivement, loin de se limiter à la gestion des combats comme dans l'antédiluvien Siege, vous devrez également veiller à la bonne marche de votre économie. Car construire des murs et des catapultes pour jouer à la guéguerre, c'est bien, mais il faudra également penser au bien-être de vos gueux. Car sans eux, point de salut (paysans, ouvriers, militaires...), sachez-le même si ce n'est pas écrit dessus... Yacha, celle-là, j'ai vraiment honte. Mais avant de vous lancer dans la construction de machins et de trucs, vous devrez commencer par examiner le terrain. Le choix de votre implantation influera sur la future efficacité (pour ne pas dire viabilité) de votre forteresse. Ainsi, il ne sera pas sot



Genre : Sim . place-forte Éditeur : Take 2 Développeur : Firefly Sortie prévue : Octobre 2001

d'utiliser les reliefs à bon escient, afin de construire des murs d'autant plus protégés que difficilement accessibles. Bah, ce n'est pas pour rien que nos ancêtres allaient se percher sur les hauteurs pour bâtir leurs HLM. De même, avoir un flan du château donnant sur la mer vous mettra à l'abri des attaques sur ce côté, c'est toujours ça de gagné en tranquillité. Mais la prise de décision de l'emplacement ne se limite pas à ces critères de base, car il faudra également penser à ne pas trop s'éloigner des diverses ressources : marais, mines, terres cultivables, rivières, arbres, etc. En fait, de nombreux points doivent être pris en compte lorsque vous poserez la première dalle de votre nouvel appart' aux papiers peints en pierre.

Propriétaire à la montagne, de préférence

En gros, votre château devra à la fois tirer parti du terrain, protéger votre village (et donc votre économie), prévoir des zones de repli, permettre de tendre des pièges à l'ennemi (des trous dans le sol par exemple), pouvoir être reconstruit rapidement après la bataille, ou encore disposer de suffisamment d'escaliers pour que vos unités circulent dans l'enceinte sans faire de longs détours. On comprendra qu'un bon agencement est capital, comme lorsque vos hommes devront se réapprovisionner rapidement en huile bouillante durant le combat, grâce à la présence de nombreux escaliers donnant sur les remparts. De même, pas évident de construire rapidement des armes si la mine de fer et le forgeron se trouvent aux deux opposés de la carte. Ça à l'air logique à faire, comme ça, sur le papier, mais sur le terrain les choses deviennent un peu plus subtiles lorsqu'il s'agit de concilier des intérêts contraires. En fait, le gameplay de Stronghold, c'est vraiment une question d'équilibre, comme dirait le fils caché de Buffalo Bill.

Ludoéducatif ? Presque...

Un des postulats de base de Stronghold est de proposer un réalisme historique sans faille, en étant exhaustif (ou presque), aussi bien dans les technologies militaires que dans les commerces proposés. Ainsi, pour chaque bâtiment, un simple clic permet d'en afficher l'intérieur et voir les gens travailler comme à l'époque. À la manière d'un Settlers, les habitants de votre village vont et viennent d'un édifice à l'autre, charriant automatiquement les matières premières des uns pour ensuite stocker la production des autres. Pas de micromanagement des unités civiles, donc, mais plutôt de la disposition intelligente des commerces et divers corps de métier. Toujours à l'instar de Settlers, tout étant plus ou moins lié et rélié, une seule mauvaise décision sur un aspect précis de la gestion peut entraîner des conséquences néfastes sur l'ensemble de l'économie. Pour concrétiser le concept, prenons l'exemple de la chasse. Si vous décidez d'exterminer les loups parce qu'ils tuent trop de vos bêtes et de vos paysans, vous devrez rapidement faire face à la prolifération de lapins (puisque débarrassés de leurs prédateurs). Comme chacun sait, les lapins, ça se goinfre de carottes par paquets de douze, et ils deviendront rapidement un fléau pour vos cultures. Et sans cultures, pas de nourriture... Et sans nourriture, vos gens auront faim et votre popularité baissera. Plus elle baissera, plus vos paysans vous abandonneront pour aller voir ailleurs si le ciel est plus bleu (comme dans Caesar ou dans Pharaon, notez. Ce n'est en fait pas un hasard, puisque Simon a longtemps travaillé chez Impressions Software, et donc sur les jeux cités. Il a également participé à Lords of the Realm, qui traitait déjà du Moyen Age). Et si vous manquez de main-d'œuvre, vous ne pourrez plus faire tourner l'économie correctement, de même qu'il sera impossible de lever une armée suffisamment puissante pour défendre vos terres. Bref, vous voyez le concept, on appelle ça le syndrome de la boule de neige boomerang qui vous revient dans la face...

C'est idiot, ils vont récupérer un château tout cassé.



Mais pourquoi est-il si méchant ?

Chose amusante, pour ne pas dire excitante, rien ne vous oblige à jouer les bons samaritains de service pour obtenir les louanges de votre population. Car votre cote de popularité se calcule à partir de plusieurs facteurs, chacun vous octroyant des bons ou des mauvais points en fonction de vos décisions. Prenons l'exemple de vos paysans, dont vous ne supportez plus la paresse et les beuveries incessantes. Eh bien ne bougez pas, la société Supplices, Joie et Bourreaux, a tout ce qu'il faut en stock pour vous permettre de remettre les cadrans solaires à l'heure. Rien de tel que d'installer quelques potences et autres appareils de torture, ici et là pour vous rappeler au bon souvenir de ces feignasses. Sous l'effet de la peur (n'hésitez pas à faire quelques exemples...), la productivité des travailleurs sera grandement améliorée. Revers de la médaille, votre image de seigneur bon et juste prendra fort logiquement un coup de masse dans l'aile, vous faisant perdre des points. Mais en raison de l'abondance de nourriture, des points positifs vous sont attribués en contrepartie, contrebalançant au final l'impact négatif de votre politique sociale. L'équilibre, toujours l'équilibre...



Notre petit coin est si doux. Pour vivre heureux, restons chez nous...

Stronghold et la technique

Bon les amis, je vous préviens, là, je vais vous balancer les infos un peu en vrac, comme elles viennent sur mes notes. Le moteur de Stronghold se situe à mi-chemin entre de la 2D et de la 3D, grapillant un peu dans les deux camps pour bénéficier à la fois du beurre et de l'argent du beurre (c'est tout du moins ce que nous expose Simon). Comme nous le disions plus haut, la topographie est ainsi gérée dans le sens où celui qui sera en hauteur aura l'avantage sur celui qui est en bas. Imaginez des archers défenseurs tranquillement planqués derrière leur créneau en hauteur, tandis que leurs collègues assaillants situés en bas s'échinent à les toucher. D'ailleurs, on verra distinctement leurs flèches rebondir contre les murs, preuve visuelle de leur handicap. Puisqu'on parle des unités : celles-ci disposent de très nombreuses animations, aussi bien pour les militaires que pour les civils. Outre les postures de déplacement, d'attente, de travail ou de combats, on admirera également des scènes de la vie quotidienne destinées à faciliter l'immersion. On parlera par exemple des enfants jouant avec leur mère dans les rues, ce qui au passage est un signe de prospérité de votre population (et donc de contentement). Pour ce qui est du château à proprement parler, les murs et bâtiments sont bien évidement destructibles. Oui, on pourra monter et descendre le pont-levis (avec sa herse), oui, on pourra le défoncer à coups de bélier, oui on pourra creuser des douves autour de l'édifice, et non je ne mangerai plus de pizza surgelée aux relents de carton recyclé. En ce qui concerne les engins de combat, on retrouvera les tours d'assaut, catapultes (on peut même envoyer des vaches mortes afin de propager des maladies dans l'enceinte ennemie), et autres trébuchets, le tout enrobé d'une fine nappe de fantassins (plusieurs types) et de chevaliers prêts à tailler dans le gras. Pour terminer ce tour d'horizon, sachez qu'il sera possible de créer vos propres châteaux dans le but de les livrer en pâture aux joueurs online. Rien de tel pour vérifier qu'ils sont bien aussi imprenables que vous le pensiez. Enfin, divers modes de jeu sont proposés en plus de la campagne solo de vingt et une missions, mais il faut bien qu'on en garde un peu à dire pour la prochaine fois. Allez, puisqu'il est l'heure de se quitter, je dirai en guise de conclusion que Stronghold semble proposer un gameplay particulièrement bien équilibré, à défaut d'être particulièrement innovant techniquement. Mais là n'est pas l'intérêt de ce type de jeu...



Activate 2.0

Activate 2001

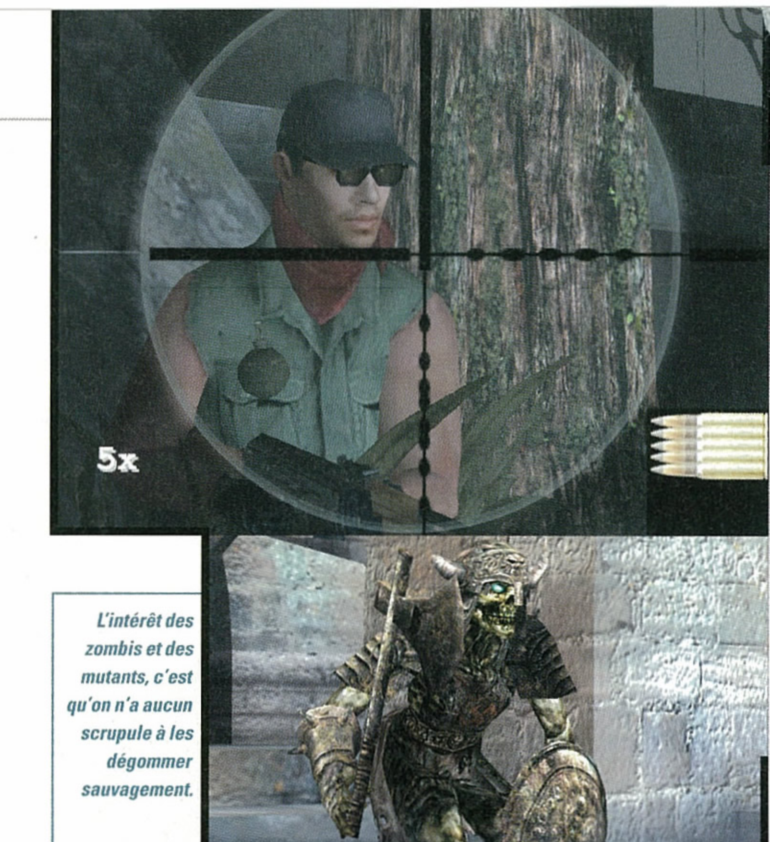
Il y a quelques années, Activision était un éditeur de taille modeste qui développait beaucoup en interne et était réputé pour sa capacité à innover. Mais avec la montée en puissance des budgets de développement des jeux, les choses ont changé : le petit studio pêchu est devenu un des plus gros acteurs économiques de ce marché, et sa capacité à innover s'est transformée en... sens de la survie en milieu hostile.

par Wanda



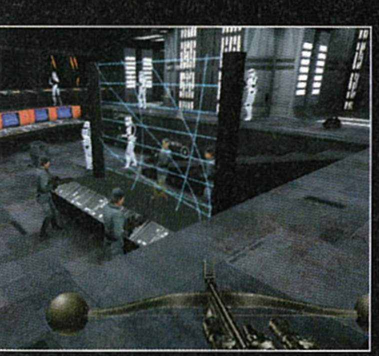
Activate 2001

Quand le marché a nettement basculé en faveur des consoles, les studios PC ont senti souffler un vent de panique. Activision, qui n'avait pas dû faire plus de cinq jeux console depuis sa création (en 1979, tout de même !), a alors fait appel à ses plus fins stratèges pour établir son plan de bataille ultime : celui qui lui permettrait de conquérir ce nouveau marché (nouveau pour lui) tout en maintenant son acquis côté PC. La recette, préconisée par les fins stratèges en question, disait à peu près ceci : achetez des (ou associez-vous avec les détenteurs de) licences célèbres – par exemple Star Wars, Star Trek, Tony Hawk, Bruce Willis, Spider-Man ou encore X-Men – et déclinez-les dans le plus de genres possibles. Pour chaque genre, évidemment, faites appel à un studio possédant l'expérience du genre en question. Évidemment ? Non, pas tant que ça. Certains éditeurs sont persuadés qu'un nom célèbre suffirait à faire acheter n'importe quelle daube à ces imbéciles de joueurs, de toute façon bien incapables d'apprécier des divertissements un tant soit peu culturels. Ben oui, au cas où vous ne le sauriez pas, je vous signale que si vous jouez aux jeux vidéo, c'est parce que vous êtes une burne en littérature, en peinture et en musique classique. Sinon, il est évident que ne perdriez pas autant de temps à vous abrutir devant un écran ! Conclusion : pour être adapté au monde réel, il ne faut pas fuir les mondes virtuels, mais plutôt les choisir en fonction du type d'intégration sociale que vous recherchez. Mais je m'égare. Pour revenir à notre sujet, je dirai donc que, sans forcément aller jusqu'à reconnaître le jeu vidéo comme un art (je n'ai hélas pas eu l'occasion d'en discuter avec le responsable de leur politique éditoriale, si tant est que ce monsieur existe), les mecs d'Activision ont compris que certains studios s'y connaissaient mieux que d'autres. Et c'est déjà ÉNORME !



L'intérêt des zombis et des mutants, c'est qu'on n'a aucun scrupule à les dégommer sauvagement.

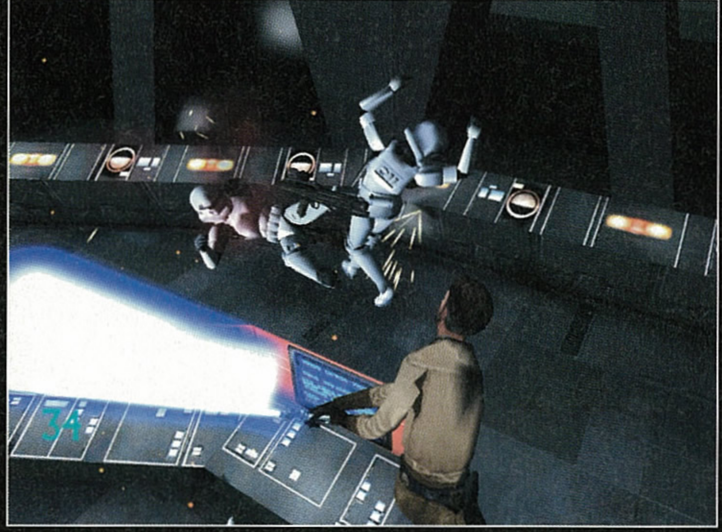
Jedi Knight 2



Genre : Action Vue Subjective (et troisième personne)
Développeur : Activision (Raven Software)
Sortie prévue : Début 2002

Jedi Knight 2 a clairement été l'un des plus francs succès de cet Activate. Il faut dire que la licence Star Wars n'est pas la plus pourrie de l'univers, et qu'à force de s'entraîner, Raven Software (Hexen, Heretic, etc.) commence à bien savoir manier les ingrédients du genre AVS (Action Vue Subjective). Bref, l'association de ces deux atouts nous promet un Jedi Knight 2 explosif : à la fois beau (merci le moteur de Quake III), crédible (merci le système d'animation Ghoul 2 de Raven), riche (merci l'univers de Star Wars) et immersif (merci les concepteurs de niveaux). Le seul truc que je n'aime pas dans ce jeu, finalement, c'est la maigre quantité de screenshots qu'ils nous ont filé. Ouais, y a pire. Bon, je passe sur l'histoire, dont on vous a déjà parlé il y a deux mois, et je vous rappelle la grande nouveauté de Jedi Knight 2 : il ne gère pas la Force d'une manière aussi manichéenne que le premier, mais dans sa globalité. Du coup, vous pourrez vous en servir comme d'une arme (en utilisant les éléments du décor comme projectiles, par exemple), pour récupérer votre sabre laser (après l'avoir lancé sur vos ennemis), pour éviter les personnages avec qui vous n'aurez pas envie de discuter (en détournant leur attention), mais aussi pour soigner, sauter, courir, pousser, etc.





Le système d'animation Ghoul 2 de Raven, mis au service de cet univers ludique prometteur, devrait ajouter à la puissance de l'immersion.

Graine de star

Pour accompagner cette finesse nouvelle, l'intrigue de Jedi Knight 2 vous proposera de visiter l'univers de Star Wars en vue subjective ou en vue à la troisième personne, au choix. En revanche, l'histoire sera linéaire et les objectifs nous seront transmis au travers de scènes cinématiques. Exemple : une scène de discussion avec un nouveau personnage vous dévoilera un nouveau pan de l'intrigue et vous orientera dans une nouvelle direction. Cela dit, pour compenser cette linéarité, les coyotes de Raven ont promis des niveaux particulièrement vastes et riches, qui vous permettront de résoudre chaque situation de plusieurs manières différentes, selon votre humeur, votre style de jeu, votre sens tactique ou votre arme de prédilection. Une preuve de plus que les leçons de Half-Life et de Thief commencent à porter leurs fruits.



Le moteur de Quake III Arena a permis aux concepteurs de réaliser des niveaux somptueux. Et je ne vous parle même pas de la richesse en multijoueur !

La fin d'une époque

Quand une boîte commence à grossir, elle hérite d'un certain nombre de responsabilités, à commencer par celle de faire vivre de plus en plus de personnes. La conséquence de tout ça, c'est qu'elle est moins encline à prendre des risques. Elle essaye d'assurer, quoi. Pour nous, joueurs, cela veut dire que les jeux Activision vont de moins en moins sortir des sentiers battus. Attention, je ne dis pas qu'ils ont fini de nous surprendre : non seulement il y aura des exceptions, c'est-à-dire des jeux qui donneront des cauchemars aux gens du marketing parce qu'ils ne rentreront pas dans une petite case de leurs beaux tableaux (oh oui mon Dieu, faites qu'il y en ait !), mais rien que leur maintien à leur actuel niveau de qualité (excellent, soit dit en passant) sera déjà en soi une bonne surprise. Pourquoi ? Parce qu'aucune entreprise n'est à l'abri de la connerie, pas plus Activision qu'une autre. Illustration par l'exemple : cette année, l'Activate a débuté par un discours d'un des boss de la boîte. Si on passe l'épisode chiffres et graphiques, bien lourdingue, où le gars nous expliquait à quel point ils avaient fait du bon boulot, le reste était plutôt sympathique. Il se félicitait de la reconduction de leurs accords avec id Software, LucasArts, Marvel et les autres... et on le comprenait. Il se félicitait de l'acquisition de Raven Software et de la prise de participation au sein de Gray Matter, et on le comprenait.



Return to Castle Wolfenstein

Genre : *Action Vue Subjective*
Développeur : *Gray Matter Interactive*
Sortie prévue : *Automne 2001*



Il y a deux mois, en rentrant de l'E3, j'étais persuadée que Return to Castle Wolfenstein (RTCW) avait l'étoffe d'un grand shooter. Aujourd'hui, après avoir assisté à une nouvelle démo, je persiste et signe. Évidemment, entre les croix gammées omniprésentes et la forte insistance des développeurs sur des « références historiques » d'un goût douteux, on ne peut pas dire que l'emballage rayonne de finesse. Cette partie de notre histoire est pourtant assez difficile à confondre avec un jeu, vous ne trouvez pas ? Et puis est-il vraiment nécessaire d'invoquer des réalités historiques aussi fortes pour nous faire entrer dans une histoire ? Les joueurs se prennent beaucoup moins au sérieux que les éditeurs veulent bien le croire. Enfin, quoi qu'il en soit, le boulot de Gray Matter (des anciens de Xatrix Entertainement, les créateurs de Redneck Rampage et de Kingpin, autres jeux réputés pour leur exceptionnelle finesse) est indiscutablement de grande qualité : sous la grossièreté de l'emballage, le contenu est plutôt fin. À quoi je vois ça ? Comment je fais pour évaluer la finesse d'un jeu ? Hum, si je continue à me poser des questions de ce type, je ne vais jamais réussir à le rendre, cet article. Enfin, comme il s'agit là d'un sujet intéressant (que je me remercie d'avoir abordé), je vais quand même essayer d'y répondre.

Obligation de réussite

Pour commencer, on oublie le graphisme et les prouesses techniques : la finesse d'un jeu, c'est dans ses mécanismes que vous la trouverez, et pas ailleurs, c'est-à-dire dans le petit espace de liberté qui est nous offert, entre les règles de fonctionnement du monde et les contraintes de l'histoire. Il y a l'objectif, et il y a les moyens de l'atteindre, et c'est vous qui décidez. Il y a l'envie d'atteindre l'objectif, et la récompense lorsqu'on l'a atteint, et c'est vous qui décidez si vous avez envie de continuer. Globalement, il faut que cet espace offre suffisamment de liberté pour qu'on puisse s'y sentir maître de ses choix, tout en imposant suffisamment de contraintes pour qu'on soit fier d'avoir réussi à les surmonter. Et ce que j'ai vu de RTCW promet justement un monde très chiadé, jusque dans la façon d'ouvrir les portes (en douceur avec la main, ou en force avec le pied), jusque dans la pose systématique de nacelles de sécurité en haut des échelles extérieures, accompagnée d'affiches déplorant les trop fréquentes chutes d'échelle... Pour la conception des niveaux, les développeurs promettent là encore plusieurs tactiques possibles pour résoudre chaque situation, grâce notamment à des sensibilités visuelles et auditives variables selon les types d'ennemis. Bref, il nous faudra commencer par comprendre toutes ces règles de fonctionnement du monde de RTCW, pour soit les utiliser à notre profit, soit éviter qu'elles ne nous piègent. Espérons maintenant que la finesse des règles sera à la hauteur de nos attentes !

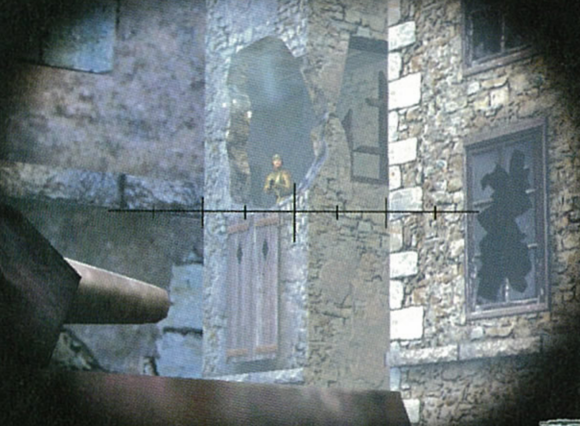


Chaque type de créature aura une intelligence et des objectifs propres. Elles seront donc parfaitement capables de s'affronter entre elles sous vos yeux – ce que vous pourrez également utiliser sur le plan tactique.

Opération délation

En revanche, ce qu'on a moins compris, c'est la présence d'un directeur marketing dans la petite salle où nous attendaient les jeux de voitures. Un gars intelligent, paraît-il, mais apparemment pas assez pour savoir parler à des journalistes : son discours sur l'art et la manière de faire un bon jeu nous a complètement tués. Il nous a présenté la chose genre : « Nous, chez Activision, on a réfléchi et on a essayé de trouver ce qui fait un bon jeu de voitures. » Et le voilà qui nous affiche une liste de onze caractéristiques telles que le nombre des voitures modélisées, le nombre des circuits, la présence de raccourcis, les conditions météo changeantes, la fidélité de la modélisation physique... Enfin, vous voyez le genre. Comme si un jeu pouvait se réduire à des chiffres ! Mais le pire, c'est quand il a nous a fait remarquer que les deux jeux de référence du marché, Gran Turismo et Colin McRae, remplissaient seulement six ou sept de ces onze critères !!! Et vous croyez qu'il aurait remis en question son raisonnement, le gars ? Que nenni. Sa conclusion a été que ses deux jeux à lui, avec neuf et onze critères, allaient être de

Parmi les personnages que nous seront amenés à rencontrer au cours du jeu, certains nous accompagneront un petit bout de chemin, d'autres nous épauleront ponctuellement. Et on nous a même promis que certains seraient célèbres...





Pour réussir certains objectifs, une approche discrète sera parfois plus rentable.

Soldier of Fortune 2



Genre : ***Action Vue Subjective***
Développeur : ***Activision (Raven Software)***
Sortie prévue : ***Printemps 2002***

Comme ses petits camarades de la catégorie action, Soldier of Fortune 2 semble avoir retenu les leçons des ténors du genre : lui aussi promet d'offrir une action bien riche et bien prenante... qui a dit Half-Life ? dans un large éventail de situations et d'environnements. Qui pense à Thief ? Même si l'influence de ce dernier paraît à première vue moins décisive que celle de Half-Life, Thief a fortement contribué au développement de l'espace de liberté du joueur. Et un jour, ce sont les leçons de Deus Ex – cet autre héritier de l'école de pensée Looking Glass – qu'on verra éclore dans toute une génération de jeux. En attendant, les trois shooters présentés cette année à l'Activate m'ont impressionnée par leurs univers forts et très interactifs. Cela ne fait aucun doute, on est en train de franchir une nouvelle étape dans l'histoire du jeu d'action en vue subjective : la qualité des ennemis l'emporte sur la quantité, et la réflexion prend le pas sur les réflexes. Ça, c'est la première bonne nouvelle du jour. L'autre bonne nouvelle, c'est qu'une fois que ces mécanismes seront bien maîtrisés, les concepteurs vont pouvoir réfléchir à la nature des messages que véhiculent leurs mondes, ainsi qu'aux échelles de valeurs qui les sous-tendent.

L'éthique de SOF

Gagner de l'argent en tuant des gens, désolée, non seulement ça ne m'a jamais fait rêver, mais je ne pense pas qu'on puisse être particulièrement fier de véhiculer une telle représentation du monde. D'ailleurs, même les mecs de Raven ont compris que ça n'était pas suffisant pour faire un bon jeu. La preuve : cette année, au lieu d'insister lourdement sur leur technologie d'animation des personnages, ils ont surtout mis l'accent sur l'histoire et l'immersion. Et quand on en est venu au réalisme des tirs (j'avoue avoir été impressionnée par les impact de balles sur le bois, le ciment et les vitres), celui-ci a été clairement présenté comme un élément supplémentaire d'immersion,



et non plus comme une fin en soi. De toute façon, avec le rythme qu'ils semblent vouloir donner à leur jeu (ils promettent une action à 100 à l'heure), vous ne devriez plus trop avoir le temps de batifoler. Ce qui ne veut pas dire que le jeu sera bourrin, car l'intelligence de vos adversaires vous empêchera de plonger dans la facilité, et les solutions alternatives seront toujours possibles, notamment grâce à l'utilisation d'armes silencieuses et à l'exploitation des zones d'ombre pour se déplacer sans se faire repérer, entre autres. Bref, à part quand vous serez vissé à la mitrailleuse d'un hélico ou à celle d'un camion, lors de séquences très orientées arcade, il y a de grandes chances pour que vos capacités d'adaptation soient largement sollicitées au cours des différentes missions prévues, qui iront du sauvetage d'otages à la récupération d'infos sensibles, en passant par le nettoyage de zones et j'en passe et des meilleures.



Séquence arcade où vous dirigez la mitrailleuse d'un hélico.

Voici ce que Willow de Joypad tente de faire tous les matins en venant à la rédac. Résultat des courses : il connaît l'hôpital de Levallois sur le bout des d... moignons.



pures merveilles ! L'art et la manière de se griller en une seule leçon. Mais cette histoire, qui serait risible si elle ne concernait que l'Activate, me donne aussi envie de pleurer, car ce n'est pas la première fois que je croise ce genre de personnalités dans notre industrie. Comment peut-on laisser grimper dans la hiérarchie des mecs qui connaissent aussi peu leurs produits ? Qu'ils croient à des conneries comme cette liste des onze critères, passe encore, mais s'ils s'y réfèrent pour prendre des décisions stratégiques d'investissement, là ça devient alarmant ! D'ailleurs, après avoir essayé l'un des deux jeux en question (sur lequel je ne me suis pas amusée, quelle surprise !), j'ai appris que l'équipe de développement n'était pas particulièrement réputée pour ses compétences en jeux de voitures... Hasard ?

Tony Hawk's Pro Skater 3

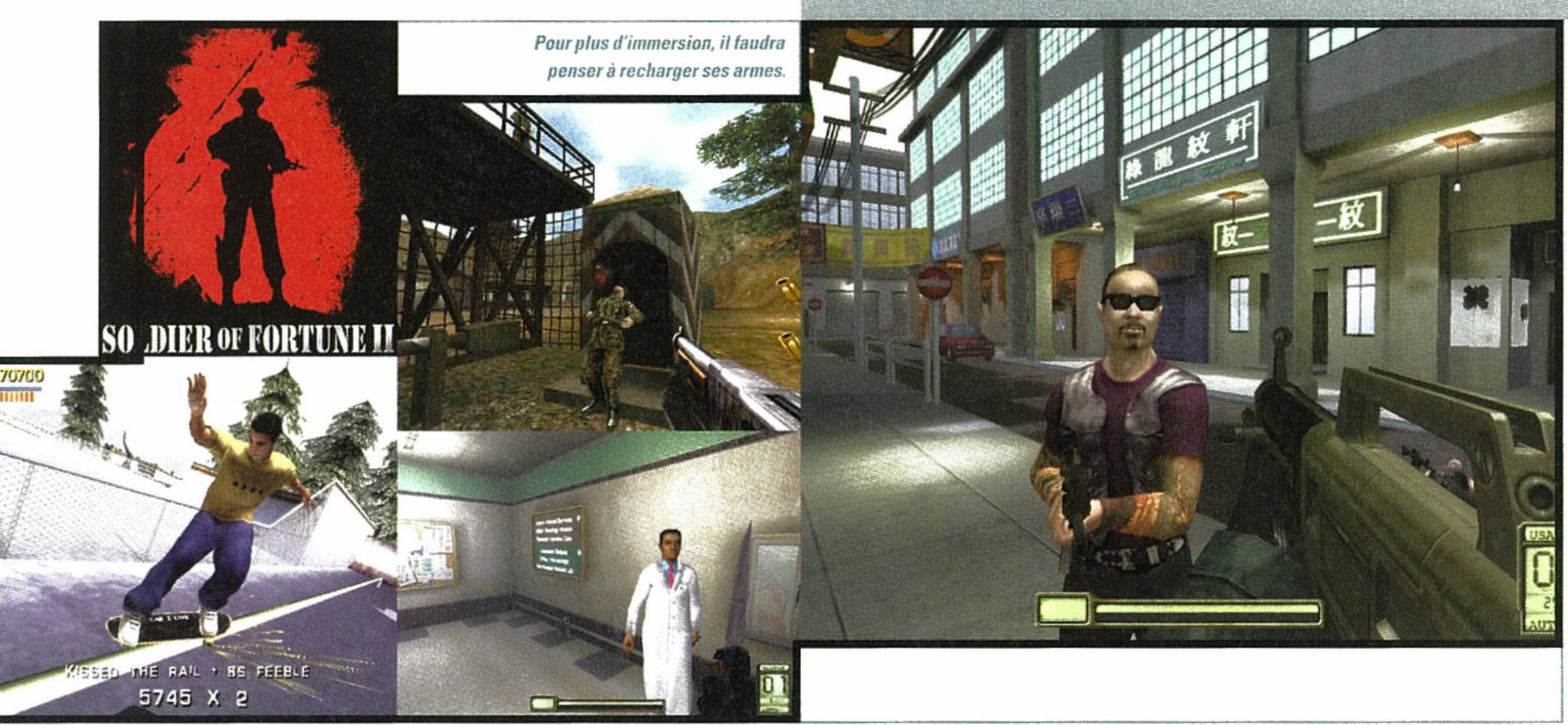
Genre : Simulation de skateboard
Développeur : Neversoft
Sortie prévue : Mars 2002



Après le succès inattendu (pour les gens du marketing, ces grands sceptiques devant l'Éternel) de Tony Hawk 2 sur PC, Activision n'a pas hésité une seule seconde : le troisième volet de la série est annoncé sur toutes les plates-formes du marché. Il faut dire qu'une telle jouabilité, capable de satisfaire à la fois le plus pathétique des joueurs dès la première prise en main, et le plus acharné d'entre nous par ses possibilités d'enchaînements au millimètre près, une telle jouabilité disais-je, ça ne court pas les linéaires. Alors vive Tony Hawk 3 sur PC ! La version présentée à l'Activate (que je n'ai vue tourner que sur PlayStation 2) nous a permis de constater que les progrès du 3 ne sont pas que visuels : l'arrivée d'un mode Réseau (jusqu'à 4 joueurs) permettra de nouveaux types d'affrontements, et le mode Carrière sera encore plus riche. Un des points forts du 2 était incontestablement la qualité de ses maps, bourrées de petites choses à faire, qui offraient un intérêt constamment renouvelé. Grâce à une scénarisation plus poussée et à l'arrivée de maps ouvertes, le 3 devrait donc pousser encore plus loin le plaisir de jouer. Exemple : on pourra déclencher des sortes de tremblements de terre (ne me demandez pas comment un skate peut déclencher un tremblement de terre, je vous rappelle qu'il s'agit d'un jeu d'arcade, pas d'une simulation) qui va modifier la map pour vous offrir de nouveaux défis. Autre exemple : en poussant, en cassant ou en faisant tomber certains éléments du décor, vous modifierez le comportement des autres skaters, voitures et piétons (une autre grande nouveauté de Tony Hawk 3), ce qui changera du même coup vos objectifs et vos moyens d'action. Bref, du tout bon.







Pour plus d'immersion, il faudra penser à recharger ses armes.



On ne peut pas être au top en permanence. C'est une évidence. Les derniers à en avoir fait les frais, ce sont ces vieux grigous de chez Lucas Arts. Faut dire que les bougres nous ont longtemps habitués au meilleur. La série des X-Wing, les Sam & Max, les Monkey Island, les Dark Forces/Jedi Knight, les Rogue Squadron... Autant de jeux fabuleux qui ont berçé notre parcours de joueur. Y a pas l'ombre d'un doute. Seulement voilà, depuis quelque temps, la force semblait avoir déserté les rangs de Lucas Arts. Les jeux tirés d'Episode 1 (Pod Racer, la Menace Fantôme) n'auront pas laissé un souvenir impérissable. Pareil pour Force Commander, le jeu de strat' temps réel qu'on attendait pourtant avec impatience. Et on laissera tomber un voile pudique sur le dernier en date, Battle for Naboo, une belle daube aussi... Enfin, c'est pas sérieux, M'sieur Lucas ! Vous êtes assis sur le plus beau trésor de guerre en termes de licence cinéma, et vous laissez partir tout ça en eau de boudin.

Star Wars Galactic Battle

- Élève Lucas, il y a du relâchement en ce moment !
- Euh, c'est-à-dire... c'était pas vraiment ça ces derniers temps. Mais ohla, vous allez voir, les prochains jeux, ça va être du tonnerre.
- Hmm, bon, ok. Mais c'est bien parce que c'est vous.

par iansolo

On n'est jamais si bien servi que par les autres

Faut dire que les choses ont bien évolué depuis quelques années. Entre la technologie d'une aventure 2D à la Monkey et celle d'un bon moteur 3D moderne, il y a comme un gouffre. Lucas Arts n'a plus les développeurs et le niveau technique pour réaliser ses propres outils, c'est un fait. Le départ de Larry Holland et de son équipe (c'est eux qui ont réalisé tous les X-Wing, le dernier étant Alliance) chez Activision n'a pas dû arranger les choses. Heureusement, les anglo-saxons sont des gens pragmatiques. On n'a pas la technologie ? Pas grave, suffit de l'acheter. Et, tant qu'à faire, autant choisir les meilleurs dans chaque catégorie.
Ainsi, les prochains jeux Lucas seront-ils réalisés en partenariat avec les grosses pointures de la profession. Knights of the Old Republic, un jeu de rôle, bénéficiera du moteur de BioWare (Baldur's Gate, Neverwinter Nights). Avec l'équipe de Raven, Jedi Knight II pourra compter sur des spécialistes du genre (Heretic, Elite Force). Pour le très multijoueur Star Wars Galaxies, c'est au couple Verant/Sony que Lucas a évidemment pensé. Et Galactic Battlegrounds, le nouveau jeu de stratégie temps réel dont il question ici, est tout simplement basé sur le moteur d'Ensemble Studios, les créateurs de la série des Age of Empires. Y a pas à dire, ça se tient comme raisonnement.



Bah forcément, on peut pas avoir une tronche de Gungan et être porté sur l'architecture soviétique.



Age of Kings avec une skin Star Wars

Tom Sarris, qui est venu de San Francisco nous présenter SW Galactic Battlemachin, était somme toute ravi. Ne pas avoir à développer la technologie devrait laisser aux designers de Lucas plus de temps pour se consacrer au graphisme et au gameplay. Le cycle de développement devrait être aussi sacrément raccourci. La preuve, Galactic Battleground est d'ores et déjà prévu pour atterrir sur nos disques durs en décembre prochain.
Diriger des troupeaux de quadripodes impériaux dans un soft de strat' en temps réel, ça devrait bien botter les fans des Guerres de l'Étoile. Et ça, Lucas l'a bien compris. Si on voulait résumer grossièrement, Star Wars Galactic Battle-mince-il-est-trop-long-votre-nom-de-jeu-les-gars, ressemble ni plus ni moins à un Age of Kings avec une skin Star Wars. Virez les châteaux forts et remplacez-les par des bâtiments high tech du futur. Mettez des stormtroopers à la place des chevaliers et des AT-AT en guise d'éléphants, et hop ! le tour est joué. Dans la pratique, les choses sont un peu plus complexes. Mais je ne peux quand même pas m'empêcher de penser à ce qu'aurait donné ce jeu avec le moteur 3D du très précieux Ground Control. C'est vrai quoi, les décors de Ground Control, c'était presque du Tatooine.

L'auberge espagnole Star Wars

Enfin, regardons les aspects positifs. SW Galactic B., avec son moteur 2D pur jus, devrait se contenter d'une configuration modeste pour tourner à l'aise. « Un simple PII 200 sans carte accélérée fera l'affaire », nous dit-on. Mais voyons un peu plus en détail les caractéristiques de la chose.

SWGB sera une sorte d'auberge espagnole où on retrouvera les éléments de tous les films « Star Wars », dans un joyeux melting pot couvrant cinq mille ans d'histoire galactique. On pourra choisir d'incarner l'une des six civilisations principales de la saga : l'Empire et l'Alliance rebelle, ça va de soi, mais aussi les Naboo, les Gungans, les Wookies et la Fédération du commerce. À chaque civilisation correspond une campagne différentes de six à huit missions avec en outre une mission d'apprentissage. Comme il se doit, on pourra jouer en mode solo ou goûter aux plaisirs du multijoueur à huit sur réseau local ou sur Internet. Dans ce cas, les joueurs auront tout loisir de s'allier, de s'échanger des ressources, voire même de se mettre sur la gueule. Cinq niveaux de difficulté sont également prévus pour que le moindre petit jawa y trouve son compte. Et dans la foulée, mentionnons aussi la présence d'un éditeur de scénarios, afin que tout un chacun puisse créer sa propre mission Star Wars avec les personnages et unités de son choix. Tom Sarris insistait particulièrement sur cette option, SWGB étant le premier titre Lucas de tous les temps à proposer cette option. Oh ben dis donc.



grounds



Ooooh ! là ! des armées de wookies.



Igor et Grichka Skywalker

Très proche de celle d'Age of Empire, l'interface de SWGB en retient les avantages particuliers : simplicité d'utilisation et simplicité d'utilisation. Si vous me demandez : « Et les ressources ? », je vous réponds qu'elles seront au nombre de quatre : le carbone, les cristaux nova, la nourriture et le minerai. On sent le brainstorming intense qui a conduit à ce choix. C'est vrai quoi, des gisements de Force, ça aurait pu être drôle. Tout en amassant des pelletées de ressources, le joueur aura pour premier objectif de progresser allégrement dans les différents âges technologiques. Comme dans AoK, ces âges seront au nombre de quatre. Et à chaque nouvel âge correspondront de nouvelles unités ou structures plus puissantes et performantes, que l'on s'empressera de maîtriser avant le copain d'en face,

Genre : Stratégie temps réel **Éditeur :** Lucas Arts **Développeur :** Lucas Arts/Ensemble Studios **Sortie prévue :** Décembre 2001

parce que vous, au moins, vous battez les chasseurs de l'Empire en vitesse pure. Faites juste gaffe que le copain n'atteigne pas le quatrième âge avant vous. Sinon, vous risquez bien de vous prendre une armée de TB-TT par retour de la Poste.

Obi Wan, vous êtes mon seul espoir

Ah ça du contenu, ils en ont plein leurs tiroirs les p'tits gars des établissements Lucas père et fils. Premier point du cahier des charges : retranscrire de manière fidèle les batailles épiques des films. Pas de soucis du côté du moteur d'Ensemble. Pas moins de deux-cents unités différentes pourront être affichées et viendront grossir les rangs de chaque camp. Et, grande nouveauté, par rapport à Age of Kings, les unités aériennes de SWGB voleront dans le ciel. Hmmm... À ces unités aériennes seront opposées des unités terrestres ou maritimes conçues pour les contrer. Je vous laisse mater les photos de ces pages, où les plus observateurs reconnaîtront A-Wings, B-Wings, X-Wings, Chicken Wings et autres spécialités



Mince, voilà que ça me reprend. Là, là et là. Partout, des wookies.



Ça fritte, chez les Naboo.

locales. Vu qu'il n'y en avait pas assez, les designers de Lucas ont même enrichi le bestiaire de base, déjà bien fourni. La moitié des unités et structures ont donc été conçues spécialement pour le jeu.
Souvenez-vous des héros historiques célèbres, présents dans The Age of Kings : Jeanne d'Arc, William Wallace, Gengis Khan, etc. Qui c'est-y donc qu'on va retrouver dans SWGB ? Je vous le donne en mille : Dark Vador, Luke Skywalker, la princesse Leia, Chewbacca et bien d'autres apparaîtront comme par miracle dans les campagnes et les vastes étendues pixellisées de Battleground. Et pis je dois vous dire que les Jedi ne seront pas oubliés. À la manière des moines de Age of Empires, ils pourront convertir les ennemis à leur cause. Et comme on pouvait s'y attendre, ils seront aussi très puissants au combat rapproché, parce que vingt ans d'entraînement dans les marais ça laisse forcément des traces. Et pas que des traces d'humidité.

Résumé du prochain épisode

Voilà, vous en savez autant que nous sur Star Wars Galactic Battleground. La version que nous avons vu tourner était déjà bien avancée. Pas mal de travail reste à faire pour les designers de Lucas en ce qui concerne l'intégration des nombreuses unités du jeu. Ils continuent à modifier des détails ici et là. Par exemple, les nouveaux quadripodes sont deux fois plus grands que ceux qu'on voyait à l'E3. Les écrans d'interface étaient encore provisoires, et on avait droit à quelques petits bugs de palette de couleurs. Pourtant, la base est solide ; et pour cause, merci le moteur d'Ensemble. On voit pas trop comment SWGB ne pourrait pas se hisser au niveau de Age of Kings, les droïdes en plus. Ce qui ne gâche rien si vous aimez bien Star Wars. ■ □ □

TENNIS MASTERS SERIES

TENNIS MASTERS CUP
SYDNEY 2001

Ecrans tirés du jeu

les 10 terrains des Masters Series fidèlement reproduits

une jouabilité exemplaire avec plus de 60 coups possibles

En simple, double et jusqu'à 4 via LAN

TENNIS MASTERS SERIES

Disponible prochainement.

ATP

INDIAN WELLS ERICSSON OPEN, MIAMI MONTE-CARLO ROMA HAMBURG MONTREAL CINCINNATI STUTTGART PARIS SYDNEY 2001



PlayStation 2



www.microids.com

TOP RÉDAC'



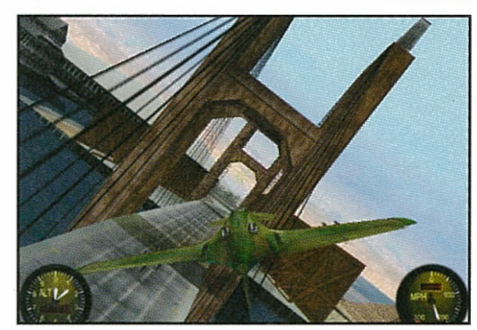
ACTION

Crimson Skies
• Zipper Interactive

Elite Force
• Raven Software

Midtown Madness 2
• Angel

No One Lives Forever
• Monolith





STRATÉGIE

Age of Kings
• Ensemble Studios

Cataclysm
• Relic

Conflict Zone
• MASA



Ground Control
• Massive Entertainment

Heroes 3
• New World Computing

Moon Project
• Topware



JEU DE RÔLE

Arcanum
• Troïka Games

Baldur's Gate 2
• Bioware / Black Isle

Fallout 2
• Interplay

Might & Magic 7
• New World Computing





ACTION-AVENTURE

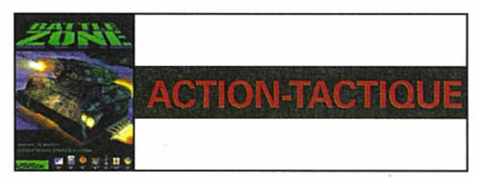
Deus Ex
• Ion Storm

System Shock 2
• Looking Glass

The Nomad Soul
• Quantic Dreams

Thief 2
• Looking Glass





ACTION-TACTIQUE

Giants
• Planet Moon

Operation Flashpoint
• Bohemia Interactive

Project IGI
• Innerloop

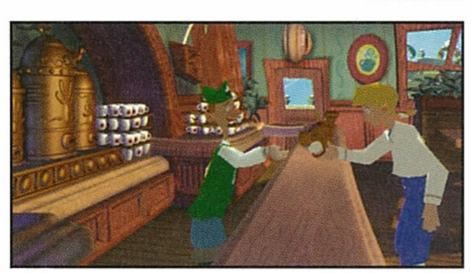




AVENTURE

Blair Witch 1
• Human Head

Monkey Island 4
• LucasArts



Par iansolo

ndr : Note du rédacteur
ndrc : Note du rédacteur en chef


Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D

3dfx
Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)


Exploite les cartes 3D gérant OpenGL

GESTION

Railroad Tycoon II • Pop Top Software

Startopia • Mucky Foot

The Sims • Electronic Arts

Tropico • Pop Top Software





SIMULATION

B-17 The Mighty Eight • Wayward Simulations

Colin McRae 2 • Codemasters

Combat Flight Simulator 2 • Microsoft

F1 Racing Championship • Ubi Soft



Flight Simulator 2000 • Microsoft

Grand Prix Legends • Papyrus

Superbike 2001 • Milestone



RESEAU

Asheron's Call • Turbine

Half-Life et Counter-Strike • Valve & Ind.

Quake 3 & mods • Id Software

Tribes 2 • Dynamix

Unreal Tournament • Epic





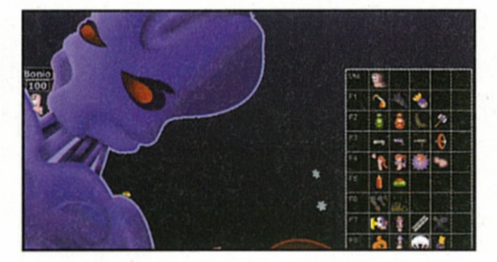
PLATE-FORME

Gift • EKO

Rayman 2 • Ubi Soft

ARCADE-RÉFLEXION

Worms World Party • Team 17





SPORT

Supreme Snowboarding • Housemarque

Tony Hawk's Pro Skater 2 • Neversoft



LES JEUX QU'ON ATTEND

Battle Realms	Stratégie/Liquid Entertainment
Dungeon Siege	Tactique/Gaz Powered Games
Kohan	Stratégie/TimeGate Studios
Morrowind	Jeu de rôle/Bethesda
Neverwinter Nights	Jeu de rôle/Bioware
Project Eden	Action/Aventure/Core Design
Sovereign	Stratégie en ligne/Verant



Jeu majeur et indispensable



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom

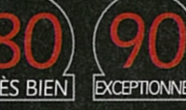












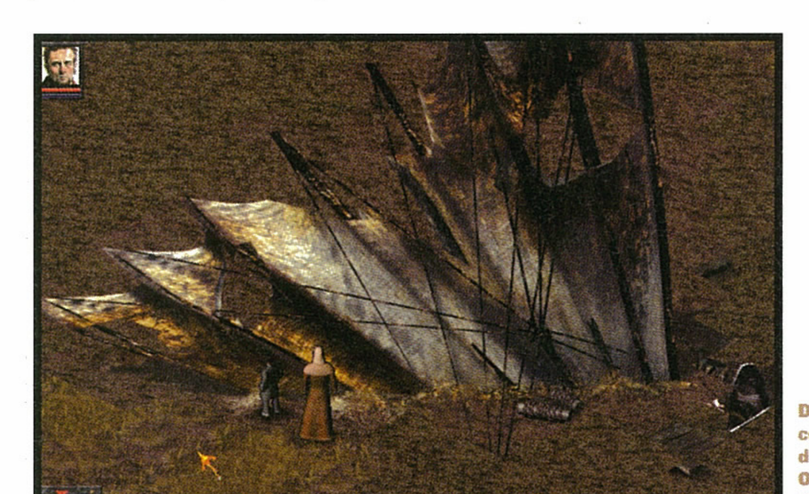
ARCANUM

JEU DE RÔLE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Après quelques longues semaines d'attente dues à un retard prévisible du jeu, voici enfin le test d'Arcanum, un titre conçu par les auteurs de Fallout et qui pourrait bien imposer de nouveaux standards dans le RPG isométrique.

Comme je vous l'avais déjà dit lors de mes deux précédentes incursions dans Arcanum, le monde proposé est un exemple d'homogénéité. C'est d'autant plus étonnant qu'il flirte avec deux univers que tout oppose : celui des arcanes et celui de la révolution industrielle. Si l'idée de ce background est née de la volonté opposée de deux des développeurs (l'un se refusant à faire du moderne, l'autre de l'heroic-fantasy), le résultat est remarquable quant au potentiel qu'il offre aux joueurs. À mille lieues des jeux de rôle traditionnels qui ont proposé ce type de monde d'une façon bancale (Warhammer 40 000 ou Shadowrun, pour ne pas les citer), celui d'Arcanum offre à nos yeux un univers se mourant au profit d'un autre, façon Terre du milieu post-troisième âge. Si les premières machines à vapeur et les inventions technologiques font plus rapidement leur apparition que ce que les habitants du cru pouvaient imaginer, ce monde charrie tous les stigmates d'une période précédant immédiatement la disparition de la magie. Dans les faits, on ne peut pas se tromper : la capitale du pays est devenue le fief des inventeurs, les royaumes du Sud, les plus traditionalistes, sont en passe de faire sécession et une bande d'archéologues fouineurs déterrent à la truelle et à la balayette les squelettes des dragons en bons scientifiques pleins de zèle. Dans les faits, cela se traduit de plus en plus par des heurts entre les diverses factions, et notre personnage suivant son inclinaison magique ou technologique se verra refuser l'entrée de nombre d'endroits, comme le train ou le métro, pour peu

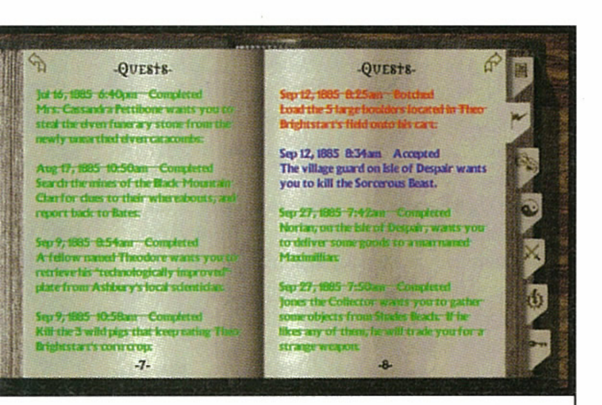




Des badauds contemplent le crash d'un dirigeable. On se croirait sur l'A-13 un jour de bourre.

Découvrir le monde de Tarant d'un bout à l'autre pourrait être l'une des expériences les plus ardues de la vie d'un joueur.

qu'il se balade avec des signes ostentatoires de son appartenance aux arcanes (objets magiques bien visibles, démons conjurés se baladant à ses côtés, pin's de Gérard Majax). A contrario, un inventeur verra la magie de moins en moins bien fonctionner sur lui : cela concernera aussi bien les sorts offensifs que les ennemis tenteront de lui balancer (contre lesquels il sera de mieux en mieux immunisé) que les potions de soins que ses compagnons tenteront de lui faire boire. Ici, tout rencontre son opposé et son contraire.



Le bloc-notes, infiniment plus efficace que celui d'un Baldur : les quêtes terminées en vert, les missions acceptées en bleu, et les foirages en rouge.

Premiers pas dans Tarant

L'histoire d'Arcanum commence à toute vitesse. À bord de l'un des tout premiers dirigeables qui commencent à sillonner les cieux du monde de Tarant, vous échappez de peu à un accident dont vous allez vous tirer in extremis, tout en devenant l'unique survivant. Unique ou presque, puisque un mourant vous remettra un objet qui va très vite vous précipiter dans la tourmente. Chemin faisant, la quête principale nous emmènera dans toutes les régions de cet univers très vaste. Les moyens d'y évoluer sont multiples, allant du bateau à la téléportation, du chemin de fer au jogging en bonne et due forme. Comme dans les précédents jeux conçus par Tim Cain, on retrouve le système de la carte globale du monde sur laquelle on peut désormais définir des points de passage. Au gré de nos péripéties, nos circonvolutions nous révéleront des zones cachées que l'on pourra explorer à notre guise. Comme d'hab' quoi, mais en mieux : dans les villes, qui sont vraiment très vastes (l'une des capitales peut aisément contenir toutes les zones d'un Fallout 2 collées bout à bout), on peut aussi appliquer le système de waypoints pour se rendre d'un point à un autre. Un regret au passage : l'écran ne scrolle pas en maintenant le personnage principal en son centre.

Tarant : Ses filles, sa jet-set

Si le duel magie/ technologie est la caractéristique principale de ce jeu, elle n'est pas la seule particularité qui distinguera votre personnage d'un





Sur cette petite carte, vous passerez un bon moment de votre vie de joueur.

autre. Celui-ci pourra en effet faire partie de nombreuses factions, jouera avec son alignement, ses origines, sa profession. Tous ces facteurs influeront tant sur les possibilités offertes au bonhomme que sur les endroits où il pourra se rendre ou les gens avec lesquels il parlera. Le monde d'Arcanum étant celui des sectes et des cabales, nombre d'endroits seront réservés à un personnage donné pendant toute la durée de son épopée en faisant du jeu de Troïka un titre à revisiter deux ou trois fois pour en connaître les moindres recoins.

Pour prendre quelques exemples plus parlants, j'avais découvert, au hasard de mes rencontres, un endroit au pied d'une montagne avec une sorte de trou trop petit pour que mon personnage, un humain, puisse y pénétrer. En relançant une partie, en choisissant un gnome et en abandonnant tous mes compagnons en arrière, j'ai pu enfin m'y glisser et débloquer une quête assez intéressante du point de vue financier. De même, la capitale possède certaines zones réservées aux personnages de mauvaise moralité : il faudra avoir fait preuve de sa criminalité pour pouvoir y accéder et profiter des différents services qui y sont offerts. À l'instar de Fallout 2, qui offrait au joueur un univers parfois très « adulte », Arcanum, sans aller à outrance dans ce sens, offre un jeu où tout manichéisme semble absent. Le personnage que l'on incarne a alors toute latitude de progresser en suivant ses aspirations personnelles, parfois même au détriment d'une morale de rigueur dans nombre de jeux ricains. Sans pousser au vice, les développeurs semblent avoir tout prévu pour qu'un personnage foncièrement mauvais puisse

Partoches

La musique du jeu contribue à créer une atmosphère, dans Arcanum, mieux que dans n'importe quel jeu que j'ai pu voir jusqu'alors. Ses accents mélancoliques donnent une sorte d'ambiance nostalgique digne des meilleures pièces composées par Philippe Sarde (« Lord of the flies », « Fort Saganne », « L.627 »). On ne voit malheureusement que peu de vrais musicos officiant dans les jeux vidéo. Les meilleurs exemples qui me viennent à l'esprit sont Jeremy Soul (Total Annihilation) et Kevin Manthei (Sacrifice, Vampire). Ben Houge, l'auteur de la zique d'Arcanum, est un pianiste de formation classique et détenteur d'une maîtrise de composition et de théorie de la musique. Ses précédentes collaborations avec Sierra étaient plutôt malheureuses puisqu'on lui a confié les musiques du dernier King Quest, et de l'infâme Leisure Suit Harry 7. Le site du monsieur est au http://www.benhouge.com/

se tailler une route d'un bout à l'autre de l'histoire, contrairement à un Baldur 2 où un protagoniste mauvais n'héritait que de quelques quêtes un peu « chaudes », histoire de donner une illusion de liberté dans ce domaine. Chemin faisant, on s'aperçoit de l'énorme effort que les développeurs ont fourni pour que deux personnages créés par le joueur ne se ressemblent aucunement, tout comme les moyens qu'ils pourront mettre en œuvre pour finir l'aventure.

Une création de personnages exemplaire

Venons-en maintenant aux différences principales entre les persos, à savoir les compétences. On pourrait en fait les diviser en trois groupes distincts : les écoles magiques, les disciplines technologiques et les capacités généralistes. Les sorts et les disciplines tech comptent respectivement seize et huit secteurs bien dissemblables. Les sortilèges se divisent en des classes aussi diverses que la nécromancie, la magie élémentaire (eau, terre, feu, air, fromage) ou l'invocation pour ne citer qu'elles, et la technologie, dans des cursus aussi variés que la chimie, la métallurgie, l'électricité, la mécanique. Chacun de ces cursus ou écoles sera à nouveau subdivisé en niveaux, qui débloqueront un sort ou une invention pour chaque point de développement dépensé dedans. En sachant qu'on ne gagne bien souvent qu'un ou deux de ces points à la fois, lorsqu'on créera un avatar, il faudra bien garder à l'esprit qu'un perso de haut niveau (30 et plus) ne possédera bien souvent qu'une seule liste ou école remplie intégralement, ainsi qu'une poignée de capacités. La chose se complique encore en sachant qu'il faudra claquer des points dans les caractéristiques de base (force, intelligence, charisme, etc.) avant de pouvoir augmenter d'un cran une école. Cela prend aussi une troisième dimension avec les aptitudes, qui sont indispensables à l'aventure. Pour ceux qui auraient tout d'abord tendance à favoriser des compétences de type crochetage de serrure ou armes à feu, il faut savoir que suivant ces choix, la quête principale pourra être conditionnée d'une manière totalement différente : nombre de combats pouvant être évités par l'astuce (ou l'espièglerie), le dialogue ou la diplomatie. Suivant votre aspiration à vous retrouver devant des puzzles ou des charniers, vous choisirez vos skills en conséquence, préférant par exemple la compétence persuasion à l'art ancestral du maniement de la hache à deux mains. Pour finir, sachez que ces dernières seront différenciées par des spécialisations allant du niveau d'apprenti à celui d'expert. Chacun de ces niveaux ajoute des possibilités à l'utilisation de celles-ci. Trouver des maîtres capables de vous enseigner chacune d'elles constitue une multitude de quêtes en soi.

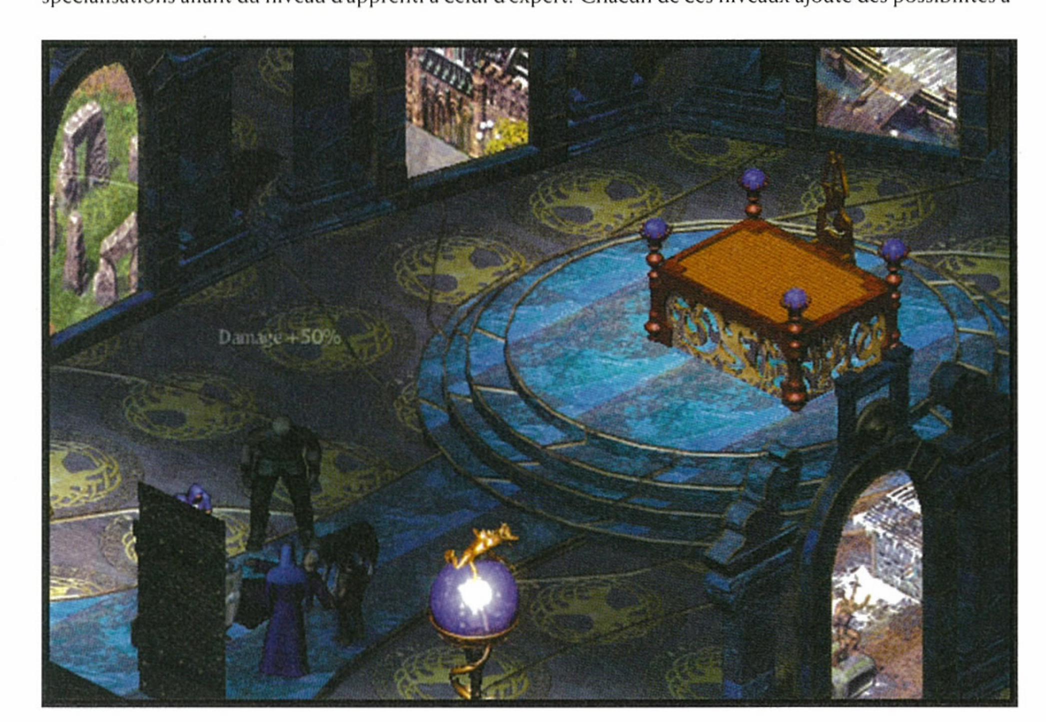
Bug report

Dans la version testée, il restait quelques bugs. Le plus lourdingue (et qui n'était d'ailleurs pas présent dans les deux précédentes versions que nous avions eues entre les pattes) concerne les compagnons du joueur, qui ont parfois une tendance à s'accrocher sur les murs et à y rester collés. Cela demeure rarissime, mais lorsque ça arrive, ça donne envie de balancer son moniteur par la fenêtre. (Tips : détachez le moniteur de la bécane avant de faire cela : ça m'aura coûté trois P4 1.2 GHz avant de mettre au point cette astuce.)
Pour rester dans le même domaine, certains alliés n'ont pas été convenablement réglés dans le jeu, notamment en ce qui concerne les combats. Ce crétin de Virgil par exemple, arrivé à un niveau où il aura appris beaucoup de magie, n'hésitera pas à balancer des sorts à aire d'effet sur les monstres et sur ses amis par la même occasion. Hormis ces points négatifs, le produit bénéficie d'une remarquable finition quant au gameplay (housse en cuir fleur de peau, portières parées de ronces de noyer, volant en bois).





Une liste de technologie d'un personnage de haut niveau.



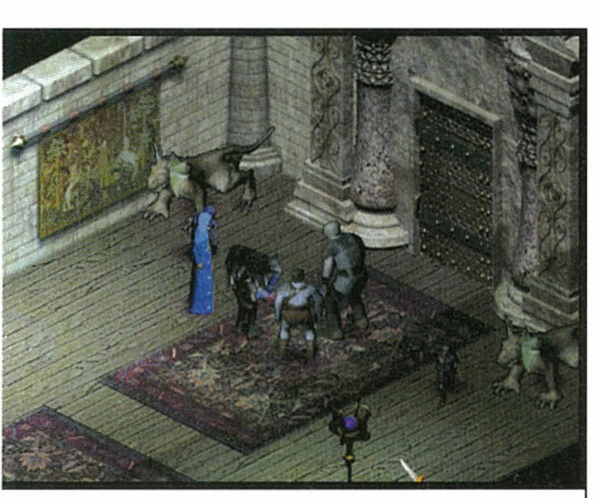
De vrais amis, ou presque

Arcanum n'est pas une aventure dans laquelle on évolue isolé. Je ne veux pas seulement parler du mode de jeu multijoueur (incomplet à ce jour, et dont on vous reparlera dans une prochaine rubrique Réseau) mais bel et bien des compagnons présents à nos côtés. Le nombre de personnes que l'on peut s'adjoindre découle directement de notre score de charisme, mais aussi des affinités qu'ils auront avec nous. Contrairement à beaucoup d'autres jeux du même genre, ils possèdent chacun un caractère et une volonté propres, et chacune de nos actions peut entraîner une réaction plus ou moins voulue de leur part. L'autre aspect, totalement nouveau, est celui de la gestion de leurs capacités : bien souvent, l'équipe n'est là que pour servir de bouclier ou de chair à canon au joueur. Ici, c'est non seulement le contraire, mais ces protagonistes savent aussi nous venir en aide

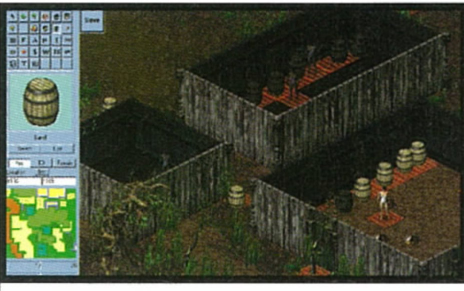
dans de nombreux cas en se servant de leurs capacités. Par exemple, si l'on s'approche d'une porte en tentant de crocheter sa serrure sans succès, le personnage de l'équipe possédant le plus haut score dans ce domaine tentera sa chance, juste après nous, d'une façon automatique. Pareillement, on pourra s'adjoindre un personnage alchimiste à qui l'on fera fabriquer la décoction souhaitée, en se servant de ses connaissances en la matière. Bien entendu, ces amis font plein de choses de leur propre chef : ils causent, ils donnent leur avis et surtout, ils ont chacun une histoire.

Un après-midi à la casse

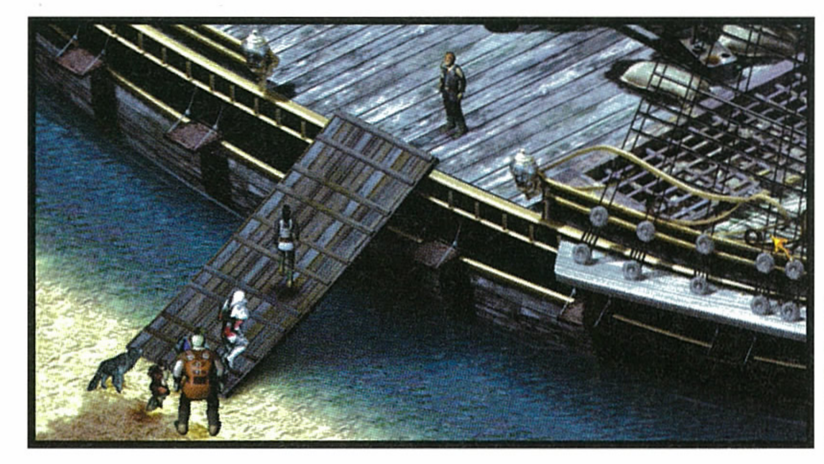
Outre l'exploration du monde, les quêtes mineures et majeures, un autre aspect d'Arcanum occupera une bonne partie de notre temps : la collecte d'objets. Prenez mon grand-père : pendant vingt ans, il se rendait de son boulot à sa maison en traversant Versailles. Le trajet étant d'à peu près un kilomètre, souvent il ramassait, chemin faisant, des clous, des vis et autres débris métalliques en bricoleur acharné. Je me suis toujours demandé quelles machines merveilleuses il avait bien pu fabriquer avec tout cela. La réponse, je ne l'ai eue qu'avant-hier, lorsqu'en ouvrant un placard au fin fond d'une pièce servant de débarras, j'ai vu un bon millier de vis et de clous rouillés rouler à mes pieds. Eh bien, le bardas d'un personnage technologiste ressemble à peu près à cela : un ramassis d'objets de provenances diverses qui ont le potentiel de servir à quelque chose ou pas. Outre les inventions cataloguées dans les cursus technologiques, on trouvera au cours de l'aventure des tas de plans servant à la construction de bidules totalement délirants tels que des robots, des armes extrêmement puissantes (lance-flammes and Co) et autres gadgets palliant le manque de pouvoirs magiques d'un personnage.



Des intérieurs bourgeois aux ambiances feutrées et intimistes.



L'éditeur de niveaux est exemplaire et permet de réaliser mon rêve : fille-à-poil-land.



Les moyens de transport sont très divers. Vous les utiliserez en fonction des besoins de votre profession.

Un monde en plein développement

Les auteurs d'Arcanum inaugurent une manie que tous les développeurs devraient suivre systématiquement, à savoir inclure dans le jeu final les outils permettant de faire des modules. Troïka a donc inclus un éditeur de mondes, ainsi qu'un éditeur de scripts afin de nous permettre de faire nos propres scénarios dans la plus grande tradition du RPG. L'éditeur de mondes, contrairement à celui de Vampire, est plutôt simple d'emploi, et comme le jeu est conçu en vue isométrique, on aligne les murs, on construit des villes et des régions avec une facilité déconcertante. Si l'on doit se pencher un peu plus sur les scripts pour créer des aventures un peu plus élaborées que du dungeon bashing à la Diablo, la complexité de l'ensemble reste toujours à la portée du passionné. Un excellent exemple de module se trouvait dans la version de test, c'est un « petit » scénario assez simpliste qui nous tiendra en haleine pendant une dizaine d'heures.



Y a pas, les nanas elfes ont les plus beaux c... euh visages de l'univers d'Arcanum.

L'univers, pourtant doté d'un background casse-gueule, gagne haut la main son pari d'arriver à nous captiver.

Après-demain, on y sera encore

La durée de vie de ce jeu est tout à fait exemplaire. En fonçant dans la quête principale, en prenant à peine le temps de développer le personnage ou de parler à gauche et à droite, je prédis une durée de vie de soixante heures, avec du bol. Pour les autres, les moins pressés, les mêmes qui auront parcouru les autres jeux de Tim Cain de fond en comble, sachez que ce jeu a été conçu pour vous : il y aura, en tous lieux, une multitude de quêtes mineures (certaines villes possèdent quasiment une mission par citoyen), et un nombre incroyable de zones isolées seront découvertes au détour d'une randonnée hors-piste sur la carte principale.



Tarant Union Telegraph

I have discovered something interesting concerning our "friends" with the strange amulets. STOP I am off to investigate my theories regarding them, please accept my humblest apologies on my inability to meet with you in Tarant. STOP I understand all of this must be a bit disconcerting, for both of you. If you've questions concerning the Panarii religion, stop by any temple and speak with a priest. STOP I believe there is one in Tarant on the northern end of Lion's Head Circle. STOP When you have the means, travel to the village of Stillwater. STOP I will leave word with the InnKeeper at the Bleeding Rose Inn as to where you can find me. STOP Joachim STOP

Chaque jour, on peut acheter le canard local pour se tenir informé ou pour les pages de sport.

Modes de jeu

Contrairement à nombre d'autres jeux de rôle, Arcanum profite d'un système de jeu en tour par tour ou en temps réel. Cette idée est née de la volonté de satisfaire les amateurs des deux systèmes, et Troïka a mis au point quelque chose de très jouable. Le mode temps réel est tout spécialement travaillé et il ne s'interrompt à aucun moment ou presque. Dans l'écran d'inventaire par exemple, alors que farfouille dans son sac pour chercher un truc, le temps continue de s'écouler et on nous offre un petit quadrant dans lequel on peut surveiller le monde situé immédiatement autour du personnage.



L'inventaire d'un personnage technologiste.



Allégorie de l'humanité en une seule image : une fille avec quatre crétins qui la suivent.

Des bémols

S'il y a une grosse critique à faire qui englobe l'ensemble du jeu, elle concerne très certainement l'aspect technique, un rien vétuste. Oui, bien entendu, le moteur du jeu qui dessert Arcanum est supérieur aux antiques (mais très efficaces) Fallout engines. Pour un peu, il se rapprocherait de celui de Tactics. Seulement voilà, même si ses graphs tournent en 800x600, il n'arrive pas vraiment à surpasser visuellement celui d'un Diablo II. Ce sentiment tenace prend surtout son origine dans des textures peu nombreuses ou des animations de personnages assez pauvres : leurs mouvements sont décomposés en assez peu d'images, ce qui donne un certain aspect « haché » à leurs déplacements. C'est d'autant plus regrettable que, pour continuer dans le côté esthétique, le design n'est en rien bâclé : même si on ne retrouve pas le luxe des décors d'un Baldur's Gate 2, celui présent dans Arcanum est tellement original (et surtout tellement plus vaste), qu'on ne reste pas sur sa faim de ce côté-ci. Je ferai les mêmes reproches pour ce qui concerne l'interface : l'aspect « Vieux bois » donné à l'ensemble fait un poil toc, mais il est l'un des seuls domaines où l'on se souvient à quel point ce jeu se trouve assis, le cul posé entre deux chaises. C'est dire si le reste est réussi, tant ce défaut bien mineur saute aux yeux.

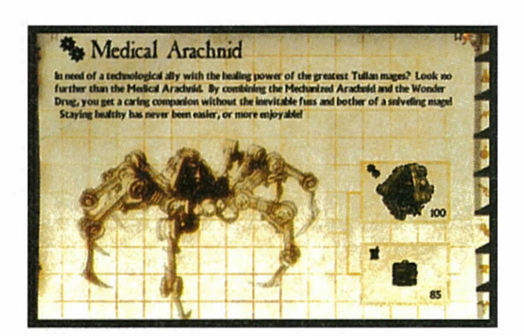


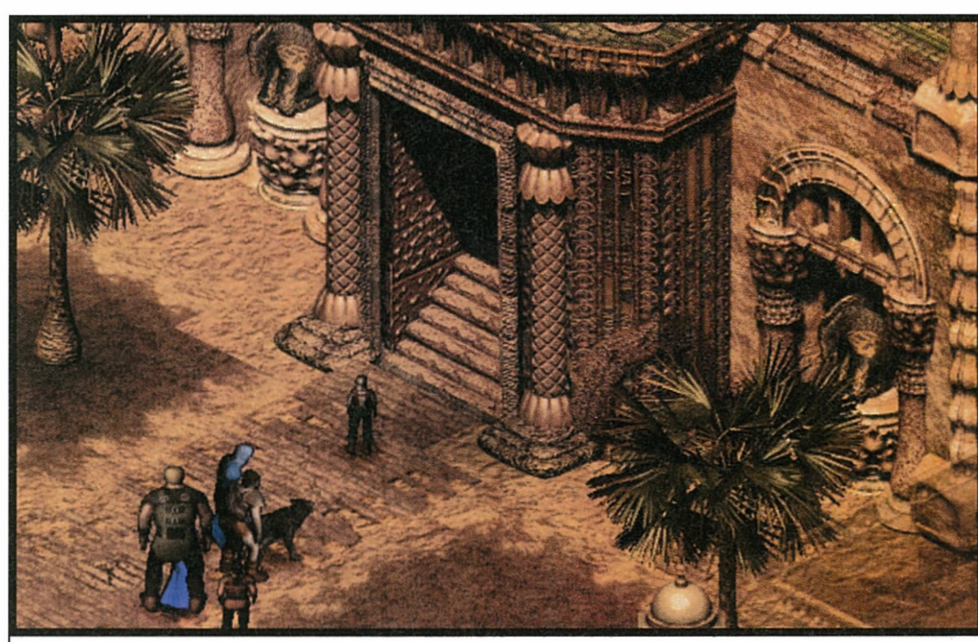
Les effets des sorts portent les stigmates d'une accélération 3D.

Au final, c'est du bon

Grand fana de la série des Fallout devant l'Éternel, j'ai été plus que surpris d'être pris dans les filets du monde de Tarant aussi aisément. Assurément, Arcanum est le jeu de rôle du moment, en attendant des choses aussi croustillantes qu'un Morrowind. Le gameplay du jeu se caractérise par une durée de vie énorme, un monde souvent décrit avec une profondeur peu commune et une absence notable d'énigmes lourdingues, une spécialité locale de chez Black Isle. Reste à savoir si les amateurs de mondes postapocalyptiques et les passionnés d'heroic-fantasy y tomberont aussi aisément, même si, à n'en pas douter, le jeu contient tous les éléments propres à satisfaire les uns et les autres, et bien plus encore. Comme dit plus haut, la technique n'est pas au rendez-vous malgré les innovations importantes faites en la matière (comme un jeu en temps réel) : c'est d'ailleurs ce qui a coûté à Arcanum son Megastar.

Bob Arctor





Certains décors, fort jolis, contrastent d'autant avec la pauvreté des textures.

En Deux Mots

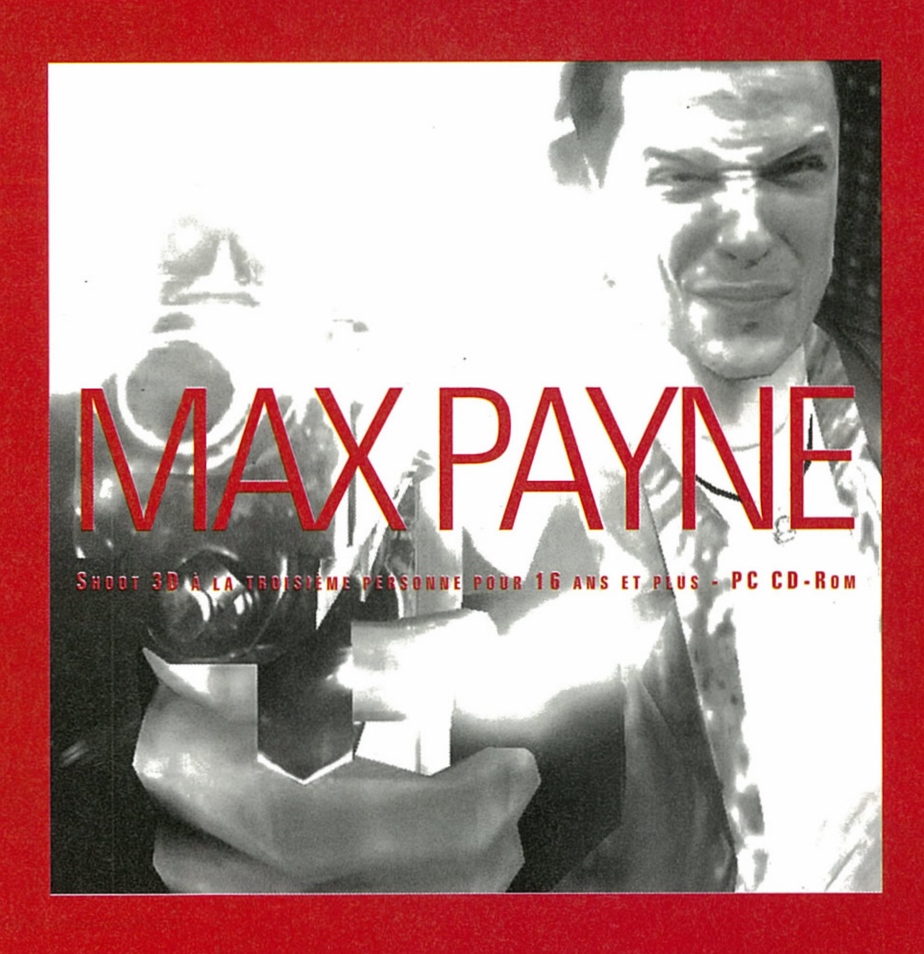
UN JEU DE RÔLE TOTALEMENT AHURISSANT, MÊME S'IL PÈCHE PAR UNE ESTHÉTIQUE INFÉRIEURE À CELLE D'UN BALDUR 2 ET PAR UN MOTEUR PAS VRAIMENT DERNIER CRI. SI CES POINTS NOIRS RESTENT PERFECTIBLES, ON A AFFAIRE À UN JEU DE RÔLE PUR ET DUR, À L'INTÉRÊT, AU SCÉNARIO ET À LA DURÉE DE VIE ASSEZ EXTRAORDINAIRES. LE RPG DU MOMENT, À N'EN PAS DOUTER.

- + La durée de vie plutôt impressionnante
- + Un monde travaillé jusque dans ses moindres recoins
- + Un jeu de rôle pour inconditionnels
- − Le moteur du jeu, techniquement pas à la pointe
- − Des zones beaucoup trop vastes pour du 800x600
- − Des textures répétitives et un poil lassantes



80 DESIGN



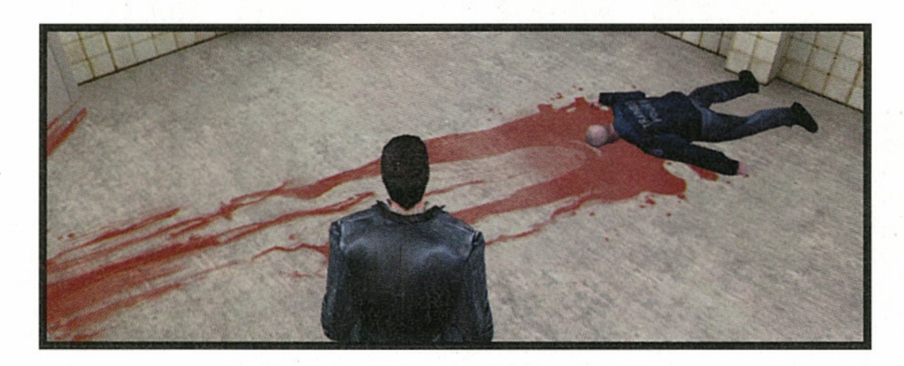

MAX PAYNE
Shoot 3D à la troisième personne pour 16 ans et plus - PC CD-Rom

Après de très looongues années de développement et quelques rumeurs d'annulation, il est enfin là, le père Max Payne. En nous faisant baver depuis plus de deux ans avec des vidéos et des photos d'écran renversantes, les Finlandais de Remedy ont réussi à faire de leur premier titre l'un des jeux les plus attendus de cette fin d'année. Alors, Max Payne : bombe atomique ou pétard mouillé ? La réponse à la fin de ces pages.

Avant toute chose, il me paraît absolument nécessaire de signaler que Max Payne est un jeu réservé à un public averti. Ça ne ressemble pas vraiment à un épisode de Winnie l'Ourson, si vous voyez ce que je veux dire. C'est violent, violent, glauque, violent, glauque, glauque, parfois même flippant et choquant. Le scénario met d'ailleurs tout de suite dans le bain : Max Payne, un flic de New York, rentre chez lui tout guilleret après une bonne journée de boulot pour découvrir que des junkies, sous l'emprise d'une nouvelle drogue appelée Valkyr, ont massacré sa femme et son bébé. Gloups. C'est d'ailleurs cette scène qu'on revit lors du tout premier niveau du jeu, particulièrement cauchemardesque, et qui a au moins le mérite de nous mettre vite au parfum. Max Payne s'engage alors dans la DEA, la police anti-drogue ricaine, et réussit à identifier, après plusieurs années d'enquête, le gros traficant de Valkyr du coin, un certain Jack Lupino. Un de ses proches collègues lui donne alors un rendez-vous dans le métro, tandis qu'une tempête de neige s'abat sur New York, et l'aventure commence. Une aventure qui sera d'ailleurs assez complexe, impliquant des dizaines de personnes différentes, des capos de la Mafia, des bandits russes, des militaires, une sacrée bande de tueurs psychopathes, un chef d'entreprise, une prostituée, des politiciens plus ou moins véreux et j'en passe. L'évolution du scénario se fait souvent au travers de romans-photos, assez kitsch mais très bien faits, avec des dialogues étonnamment travaillés pour un jeu vidéo (du moins pour la version américaine… Voir l'encadré « Les horreurs de la version française »).

Du shoot, du shoot et euh... du shoot

Max Payne, vous le savez sûrement déjà, c'est du shoot à la troisième personne. Une vue de dos à la Tomb Raider, un petit viseur au-dessus de l'épaule droite du personnage, des déplacements au clavier et à la souris comme dans un kouake-like, et vogue la galère. En gros, on ne demande au joueur que deux choses : éviter les balles et dégommer tout ce qui bouge à l'aide de l'impressionnant arsenal disponible (Colt M4, fusil à canon scié, double pistolet automatique, JackHammer, grenades, Desert Eagle, fusil de snipe...). De temps en temps, il faut aussi appuyer sur le bouton Utiliser quand on se retrouve devant un levier ou un interrupteur. Ah oui, c'est du basique, du bon vieux shoot 3D old-school, pas la peine de lire la suite de ce texte si vous êtes allergique...







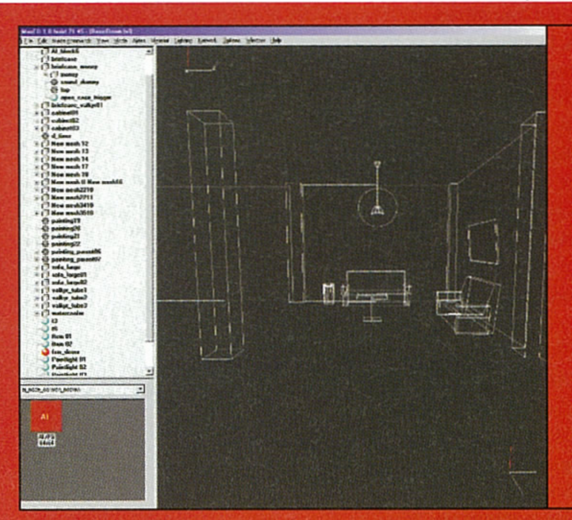
JOUABLE SUR PIII 500, 128 MO RAM ET UNE BONNE CARTE 3D GENRE GEFORCE MINIMUM
ÉDITEUR G.O.D & TAKE 2 INTERACTIVE **DÉVELOPPEUR** REMEDY FINLANDE
PRODUIT PAR 3D REALMS ÉTATS-UNIS **TEXTE ET VOIX** VF HONTEUSE

Les gars de Remedy ne se sont pas embarrassés de dialogues à choix multiples ou d'inventaires : priorité à l'action ; et il ne se passe pas dix secondes dans le jeu sans qu'on se retrouve à flinguer des gens auxquels on n'a même pas été présenté. Ne vous attendez pas non plus à des séquences d'infiltration subtiles ou encore à une gestion des dégâts hyperréaliste, car le jeu va résolument à contre-courant de ces grandes modes ludiques. Max Payne est un surhomme capable d'encaisser une bonne quantité de plomb ; et affronter trois ennemis armés de fusils à pompe dans un cagibi de dix mètres carrés ne l'impressionne pas plus que ça. Oh, je vous ai bien vu bougonner : « Grmblfffmmff mouais alors en fait c'est qu'un énième shoot bourrinos sans originalité… brmlff… moi je m'attendais à mieux… broumf… ». Ben non ! Max Payne a un petit truc en plus. Un gros truc en plus même, car on peut carrément dire que cela fait les deux tiers de l'intérêt du jeu : c'est le Bullet Time.



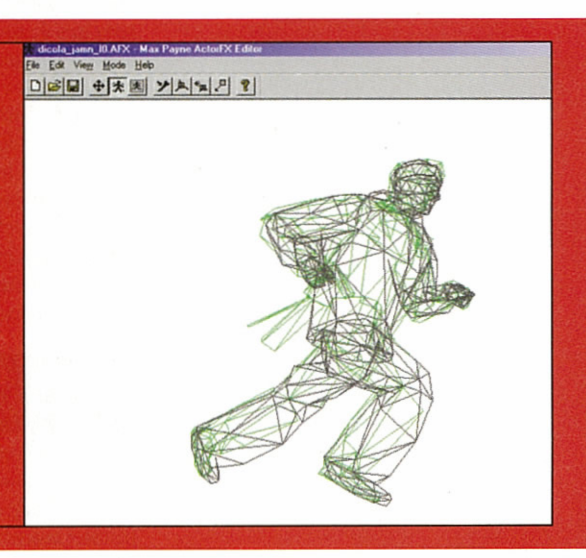


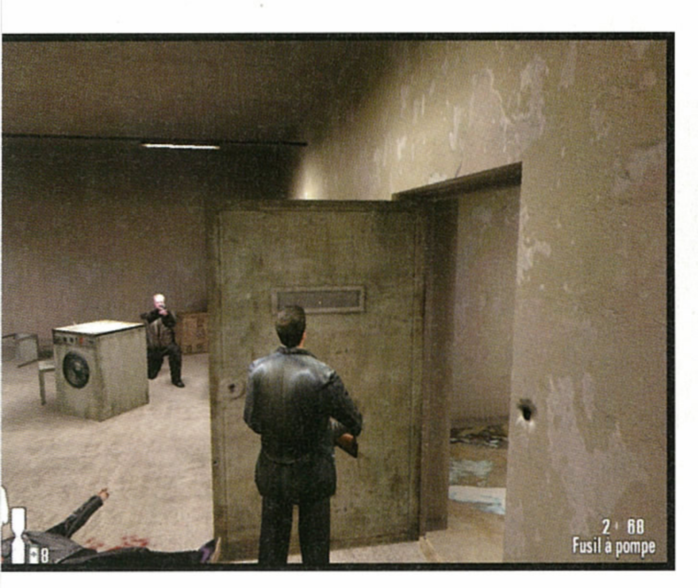
Un immeuble moderne, un lobby avec des piliers, des détecteurs d'armes… Hmmm, ça me rappelle quelque chose.



Les outils Max FX

Joie dans nos chaumières, Max Payne est livré d'office avec tous les outils nécessaires pour créer des tonnes de mods. Il y a d'abord l'éditeur de niveaux MaxED, un brin complexe et gourmand en ressources, mais qui a l'air extrêmement puissant. Il y a ensuite le ParticleFX, qui permet de créer de nouveaux effets de particules (explosions, débris…), et l'ActorFX destiné à modéliser et animer des personnages. Remedy a déjà ouvert un forum destiné aux créateurs de mods (www.maxpayne.com/mods) et compte bientôt leur offrir un gros pack de textures à utiliser librement. Des petits jeunes qui n'en veulent se sont déjà mis au boulot, et les premiers mods, plutôt basiques (ils permettent par exemple de jouer à la première personne, en Bullet Time illimité ou encore de refaire librement n'importe quel niveau), sont dispos sur www.maxpaynecenter.com.





La caméra, toujours impeccablement placée derrière Max Payne, permet de repérer les ennemis en embuscade.





Le Bullet quoi ?

Le Bullet Time. Ou l'Instant Balle si vous préférez, comme je l'ai vu traduit sur la boîte de la version française (mon Dieu…). C'est l'invention de l'année en matière de shoot 3D. Bon, qui n'a pas vu « Matrix » dans la salle ? Bien. Vous vous souvenez tous de ces scènes qui se déroulaient au ralenti, par exemple lorsque Neo évitait les balles du vilain Agent Smith grâce à un magnifique renversement carpé arrière sur un toit d'immeuble ? Le Bullet Time de Remedy est largement inspiré de ces séquences : il permet au joueur, en appuyant simplement sur un bouton, de passer en mode Slow-motion afin, par exemple, de pouvoir éviter les balles ou encore d'ajuster finement sa visée. La majorité du temps, il est conseillé d'utiliser le Bullet Time en combinaison avec le saut d'esquive (ce combo est affecté par défaut au second bouton de la souris). Cela permet d'exécuter à la fois un bond de ninja sur le côté pour laisser passer les balles et, avant même d'avoir touché le sol, d'aligner calmement la tête de l'ennemi d'en face. C'est ultimement classe.

What the fuck ?

Ayant commencé à jouer sur la version américaine du jeu, précommandée il y a quelques mois chez 3D Realms, j'ai éclaté en sanglots lorsque j'ai découvert la version française. Je vous passe les traductions délirantes – « antidépliement » à la place d'antialiasing, faut quand même oser, le plus triste étant les voix.
Par rapport à la version US, c'est ridicule. De temps en temps, on sent que l'acteur qui incarne Max Payne a tenté de faire un effort, mais non, rien à faire, ça ne passe pas ; c'est au mieux comique et au pire merdeux. Vous voilà prévenu : si vous voulez profiter à fond de l'ambiance particulière de Max Payne, dénichez plutôt le jeu en version originale.



Les dégâts sont localisés de façon basique : la tête est ainsi plus vulnérable que le torse, lui-même plus vulnérable que les membres.

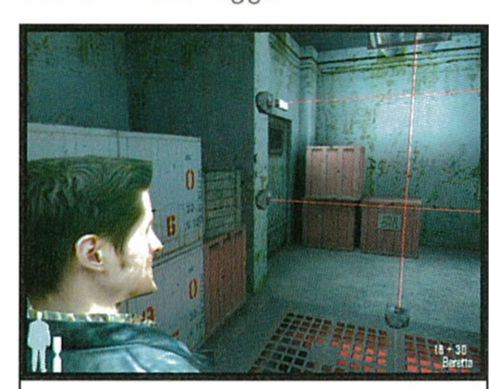


Certaines parties du jeu sont en fait des rêves : la focale de la caméra change, l'ambiance sonore devient vraiment angoissante et les niveaux ne ressemblent plus à rien.

Scène d'anthologie : le restaurant du parrain de la mafia dont on doit s'échapper au milieu des flammes.



Découvrez les bonus cachés de Max Payne sur le www.joystick.fr, section Exster Eggs.



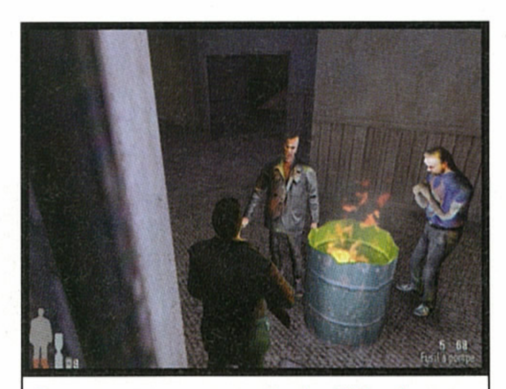
On retrouve ces bonnes vieilles trip-mines prêtes à nous mutiler atrocement au moindre faux pas.

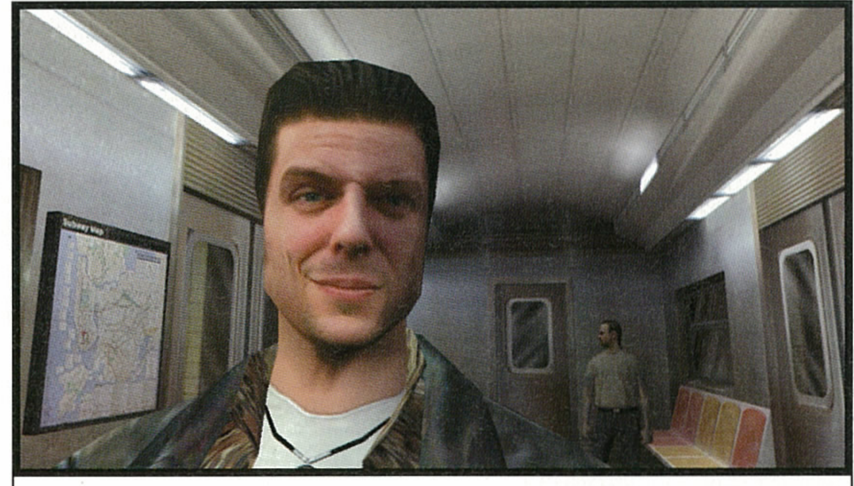
Il ne se passe pas dix secondes dans le jeu sans qu'on se retrouve à flinguer des gens auxquels on n'a même pas été présenté.

On a un gros sourire jusqu'aux oreilles lorsqu'on découvre ça à l'écran, et il suffit en général de montrer la séquence à un pote pour qu'il se précipite sur la souris. Notez qu'on ne peut pas utiliser le Bullet Time en permanence, ce serait un peu con. C'est pour cela qu'un sablier est présent dans le coin gauche de la très discrète interface, qui permet de connaître le temps de Bullet Time restant. En pratique, on se retrouve rarement le sablier vide, car il se recharge un peu à chaque ennemi tué. Et comme on bute à la pelle dans ce jeu, on règle pratiquement tous les combats en utilisant le saut d'esquive en Bullet Time, autant pour l'efficacité de la méthode que pour la beauté du mouvement.

Et la réalisation, dans tout ça !

Outre l'extase ludique que constitue l'utilisation intensive du Bullet Time, une bonne partie du plaisir de jeu vient de la réalisation très soignée. Comme on s'y attend sur un titre de ce calibre – et dont le temps de développement a battu quelques records – tout est très fignolé, de l'interface aux menus en passant par la bande sonore, le système de sauvegarde, les animations des persos ou encore la modélisation des niveaux. Les niveaux justement, parlons-en. Au début de l'aventure, on visite surtout des hôtels miteux, des arrière-cours obscures, des squats pour drogués. Bref, ce n'est pas vraiment la joie, mais les textures sont tellement bien faites et surtout tellement peu répétitives, qu'on se surprend à admirer comme un con une laverie


De temps en temps, on croise des NPC qui peuvent donner un coup de main.


Le niveau de détail de certaines textures est vraiment impressionnant.

Le multijoueur qui n'existait pas

Remedy avait déjà annoncé, il y a quelques mois, qu'il n'y aurait pas de mode multijoueur dans Max Payne, et on comprend vite pourquoi. Le Bullet Time, qui fait une grande partie de l'intérêt du jeu, serait en effet complètement ingérable avec plusieurs joueurs... Pourtant, nous avons pu lire ça et là quelques rumeurs indiquant que Remedy considérerait le développement d'un patch multijoueur pour Max Payne. Évidemment, on est très curieux de voir ça, et nous vous en reparlerons dans la rubrique Réseau s'il y a du neuf à ce propos.

automatique ou le papier peint décrépi d'un appartement minable. L'ambiance change ensuite radicalement, avec notamment des randonnées musclées dans une zone portuaire, un manoir bourgeois, une boîte de nuit gothique, une usine sidérurgique ou encore un immeuble ultra-moderne, mais là encore, la qualité est au rendez-vous : les décors sont magnifiques, variés, réalistes, c'est un plaisir ininterrompu que de se balader dans ces environnements. Le moteur 3D du jeu, le Max FX, dispose aussi d'un système de particules très au point qui permet par exemple d'obtenir des effets de flammes relativement réalistes et quelques détails sympas, comme le béton des murs qui s'effrite lorsqu'on tire. Enfin, l'ambiance sonore fait honneur au reste du jeu, avec des bruitages d'ambiance excellents et omniprésents, épaulés par des musiques de djeun's pour faire monter la pression dans certains niveaux.


Façon « 58 minutes pour vivre », tout le jeu se déroule pendant une énorme tempête de neige qui paralyse New York.

Les animations de Max Payne sont très réussies, et ses mouvements s'enchaînent avec fluidité.

Mais le tableau n'est pas parfait

Hop, tirez un trait, à la ligne, on commence une nouvelle partie du test intitulée « Pourquoi Max Payne n'aura pas une note démentielle alors que tout le monde s'y attendait ?». Bah oui, le titre de Remedy a des qualités certaines, mais il se traîne aussi quelques casseroles qui viennent ternir le tableau et l'empêchent d'entrer dans la caste élitiste des jeux à Megastar. La première grosse déception concerne l'Intelligence Artificielle. Ce n'est pas du catastrophique, mais c'est du médiocre. Lorsque les ennemis ont des comportements scriptés, c'est impeccable. Mais dès qu'on vient les titiller, qu'on commence à bondir sur eux en Bullet Time arme au poing, ils ont parfois des comportements décevants : ils se shootent entre eux comme des cons, ils ratent des tirs à bout portant, ils restent bloqués en courant derrière un canapé... Encore une fois, ce n'est pas catastrophique, mais ça fait tache. On est très loin par exemple de l'I.A. des ennemis de No One Lives Forever. Le second regret, plutôt demi-regret, c'est la durée de vie relativement courte du jeu. Il ne vous faudra pas plus de dix à quinze heures pour en voir la fin dans le mode le plus

Pour zapper la boîte de dialogue et le film d'intro qui se lance à chaque démarrage, lancez le jeu par «maxpayne.exe –nodialog –skipstartup».

Une suite, déjà ?

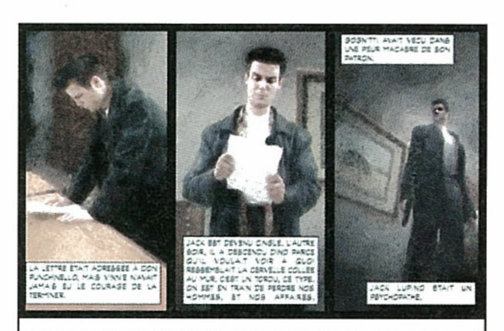
Lors du générique de fin, on peut lire que Max Payne n'en est qu'au début de ses aventures. Est-ce une façon pour Remedy de nous annoncer qu'une suite est déjà prévue ? Ça y ressemble vachement, en tout cas.

facile. Cela pourrait être une raison pour descendre le titre de Remedy en flammes, et pourtant, ce serait injuste. Oui, Max Payne est court, mais il est vraiment intense, et j'aurais tendance à préférer ce type de gameplay à certains titres-fleuves qui affichent quatre-vingts heures de jeux en étant bourrés de longueurs et de temps morts. Dans Max Payne, on ne se fait pas resservir les mêmes décors vingt fois, et on s'amuse du début jusqu'à la fin sans interruption. Les développeurs ont visiblement beaucoup bossé sur ce titre, ils ne se sont pas foutus de la gueule des joueurs ; bref ça serait vraiment exagéré de crier à l'arnaque.

Résumons et concluons

Que faut-il donc retenir au final de Max Payne ? Petit 1, c'est un jeu de shoot très classique enrichi d'une idée géniale, le Bullet Time, qui donne aux combats un côté « film d'action hollywoodien » particulièrement jouissif. Petit 2, la réalisation technique et artistique est à la hauteur de nos attentes, même si l'on regrettera une I.A. poussive. Petit 3, la durée de vie n'est pas énorme, ce qui n'est ni étonnant ni scandaleux vu la quantité de travail fournie sur les dizaines de niveaux différents du jeu. Conclusion ? Bah je me suis amusé comme un dingue malgré ces défauts, et je n'aurais sûrement pas regretté d'avoir mis 350 balles dans un titre pareil. C'est vrai que ce n'est qu'un shoot à la troisième personne bien basique, avec sa progression linéaire et ses boss de fin de niveau ; mais il y a l'ambiance, il y a le punch, il y a ces décors très réussis et l'impression fantastique d'être au milieu d'un film de John Woo lorsqu'on entre dans une pièce en bondissant au ralenti avec un gros flingue dans chaque pogne.

Ackboo

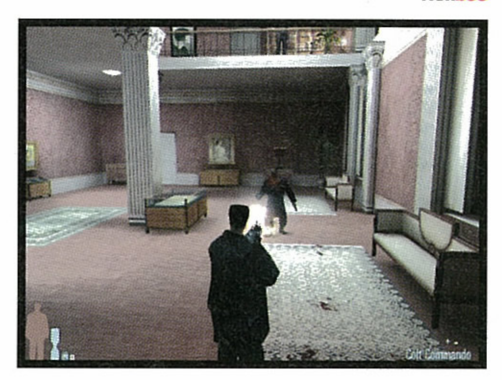








Le jeu est très souvent interrompu par ces romans-photos qui expliquent l'évolution du scénario.



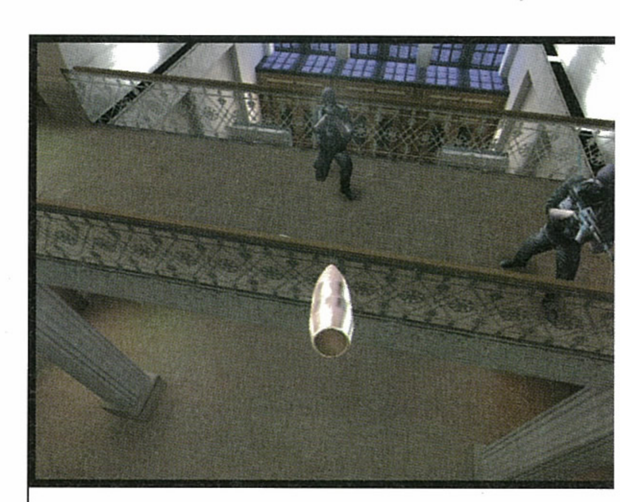
En Deux Mots

Vous voulez un titre 100 % action musclée ? Alors foncez sur Max Payne, c'est la référence à l'heure actuelle. Son I.A. n'est pas folichonne, sa durée de vie pas extraordinaire, mais grâce à l'excellente idée du Bullet Time, on s'amuse du début jusqu'à la fin, ce qui est bien l'essentiel.

- + Les décors sont de toute beauté
- + On ne s'ennuie pas une seconde
- + Les outils Max FX (voir encadré)
- + Le Bullet Time est une idée géniale…
- – … mais à part ça, le gameplay reste très basique
- – L'I.A. est décevante
- – Dix à quinze heures de jeu pour en voir la fin
- – Grosse machine recommandée (voir l'encadré technique)



89 TECHN | 91 DESIGN | 88 INTÉRÊT



Ultra classe : lorsqu'on tire avec le fusil de snipe, le temps s'arrête et la caméra suit la balle jusqu'à son impact.

Un peu de technique

Warning, grosse machine requise, et comptez bien 900 Mo sur le disque dur. Le minimum vital annoncé par Remedy est un proc à 450 MHz, 96 Mo de RAM et une carte 3D de 16 Mo. Attendez-vous à des gros freezes en plein combat avec cette configuration et, très franchement, je ne pense que vous profiterez de Max Payne sur un tel PC. Les spécifications recommandées sont en revanche plus réalistes : 700 MHz, 128 Mb de RAM et une carte vidéo 3D embarquant 32 Mo. C'est sur une configuration de ce type que j'ai fait une partie du test et, à part quelques ralentissements lors des gros combats, le jeu a bien tourné. Notez qu'il existe une méthode pratique pour savoir comment Max Payne va se comporter sur votre machine : il suffit de télécharger la version démo de 3D Mark 2001 (www.madonion.com), qui utilise en partie le moteur 3D de Remedy, de lancer un benchmark standard et de regarder son score. Si vous obtenez un score supérieur à 2000, vous pouvez y aller, l'expérience de jeu sera tout à fait convenable. Pour information, sachez que le jeu a plus besoin d'une carte 3D musclée que d'un processeur bourré de mégahertz, et les possesseurs de GeForce 3 seront très à l'aise avec Max Payne, quelle que soit la cadence de leur CPU. Par exemple, un modeste Celeron 800 épaulé d'une GeForce 3 affiche 50/60 images par seconde en permanence…

Au rayon des problèmes, signalons que le jeu semble préférer très nettement tout ce qui est à base de puces Nvidia. Les cartes de monsieur ATI posent parfois des problèmes (updater les drivers est souvent la solution), et il existe apparemment de gros problèmes d'optimisation avec les chipsets Kyro. Un patch est déjà sorti, version 1.1 : vous le trouverez sur l'un des CD Joystick de ce numéro.



Lors du Bullet Time, on peut littéralement voir les volées de plomb sortir du fusil à pompe.



Un mois d'absence, et les éditeurs en ont profité pour sortir quelques jeux sans qu'on les teste (moi, mauvaise langue ? Pas du tout !). Du coup, Throne of Bhaal est déjà depuis un moment dans les rayons. Alors, si vous n'avez pas déjà cédé à la tentation de passer vos vacances enfermé dans une pièce sombre derrière un écran, voici de quoi vous tenter pour la rentrée.

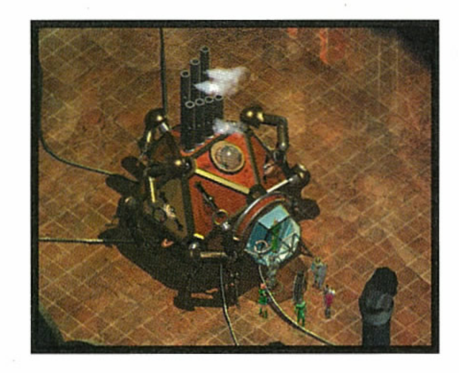
Où l'on apprend qu'être d'essence divine amène plus de complications que prévu

Le scénario reprend à la mort d'Irenicus, le méchant qui essayait de vous piquer votre âme. Après l'avoir vaincu lors d'un combat mémorable, vous vous la coulez douce. Enfin de vraies vacances, à vous laisser mollement balancer par la brise dans votre hamac en écoutant les petits oiseaux gazouiller (euh, non je me trompe, c'est mes vacances, là). Mais faut pas trop rêver, car dans le Sud les événements ont l'air de se précipiter. Et amicalement, on vous signale bien vite qu'il serait temps d'y aller faire un tour avant que les combats ne viennent à vous. Vous comprenez, des années de pelouses entretenues avec soin foutues en l'air par quelques bains de sang, ça fait négligé. Oh mon Dieu ! Il semble que vous êtes encore la cible privilégiée de ces nouveaux ennemis (comme c'est bizarre !), et cette fois-ci, ce ne sont autres que vos demi-frères qui cherchent à vous trouer la peau. Je ne répèterai pas une nouvelle fois que les dieux ont tendance à semer des spermatozoïdes partout ; mais bon, s'ils arrêtaient de vouloir absolument se mêler de nos affaires et à nos gènes, l'air serait certainement plus respirable. Après tout, si notre terre est moins développée que le « ciel », ce n'est pas une raison pour venir y faire du tourisme sexuel. Enfin, tout cela pour vous dire qu'une fois de plus, vous devez prendre les armes et aller casser du demi-dieu pour survivre. Un seul d'entre vous en réchappera, et

Baldur's Gate 2 : Throne of Bhaal

JEU DE RÔLE TOUT JOUEUR - PC CD-ROM

Cette longue aventure touche à sa fin. Il semble bien que cette fois-ci rien ne pourra faire revivre notre héros bien-aimé pour un nouvel épisode.





De nombreux objets inédits sont enfin accessibles : lances et hallebardes ne sont pas oubliées pour une fois.



Marcher sur des dalles sans vérifier la présence de pièges est complètement inconscient, vous vous en apercevrez rapidement quand tout d'un coup, une boule de feu explosera au milieu de votre groupe.



MULTIJOUEUR	
Réseau Local	6
Internet IP	6
Modem	oui

Jouable sur **Pentium II 600, 64 Mo Ram**
Éditeur **Interplay**
Développeur **Black Isle États-unis**
Texte et voix **VF**

Un monde désolé

Le temps des forêts charmantes, des parterres de fleurs et des gazouillis d'oiseaux est passé. Les affrontements continuels et l'émergence de la progéniture de Bhaal ont souillé les terres de cette contrée. Temples maudits, créatures maléfiques et marécages empuantis ont rendu la nature inquiétante. Les villes n'ont pas été épargnées par l'ombre des enfants maudits. L'une, Saradush, sous le coup d'un siège, tremble sous les projectiles enflammés de l'un de vos demi-frères, un charmant géant de feu qui rêve de vous rencontrer. L'autre, Amkethran, est sous la coupe d'un mystérieux Balthazar dont les mercenaires dégainent à la moindre provocation.



Saradush. Petite ville certainement charmante dans un lointain passé, elle a vu fuir la plupart de ses boutiquiers avant qu'elle ne soit assiégée par votre demi-frère. Elle se réduit maintenant à un unique pâté de maisons enfermé entre de hautes murailles. À votre arrivée, les habitants encore en vie se réduisent à peu de chose : la garnison et une dizaine de personnes prises au piège. Vous avez de la chance car l'aubergiste est toujours ouvert et si l'armurier a disparu, un mage, après un petit service, vous vend parchemins et potions.



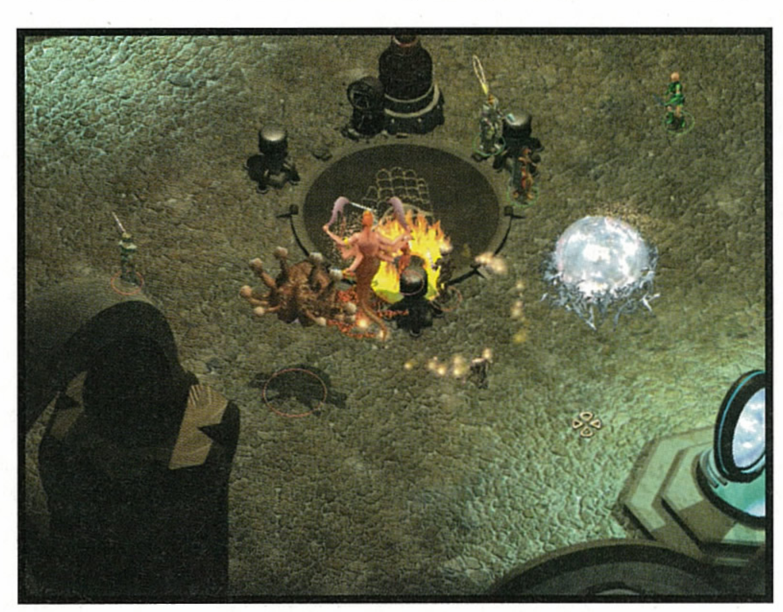
Amkethran n'est certainement pas mieux loti. Perdue dans un désert aride, sa population meurt de faim, affamée par les mercenaires qui y sévissent. Le monastère qui jusqu'à présent avait mission de les aider s'est engagé dans les préparatifs d'une mystérieuse guerre et les villageois murmurent que Balthazar, le père supérieur, serait peut-être lui aussi un fils de Bhaal.



celui-là pourra monter sur le trône de son père Bhaal. L'aventure reste centrée sur vous, uniquement vous. Les grosses quêtes que l'on vous propose sont obligatoires et conduisent de manière linéaire au combat final. Quelques histoires secondaires de moindre importance viennent s'y mêler, mais rien à voir avec le foisonnement du second chapitre de Baldur's Gate 2. Vos compagnons ne sont là que pour vous épauler et ne jouent vraiment que des rôles de second plan.

Où enfin, on croule sous de mirifiques objets

BG2 avait innové en nous donnant accès à un forgeron qui, sous couvert de trouver les objets adéquats, vous fabriquait en petit nombre armes et armures fabuleuses. Cette fois-ci, dès le début de l'aventure, vous avez droit à un forgeron spécial. Le dévoué Cespenar, que vous découvrez dans votre antre, est prêt à vous fabriquer, à condition de trouver les composants et en échange de quelques piécettes comme prix de sa sueur, une multitude d'objets magiques. Que ce soit une cape, une épée ou des gants,



Les batailles se révèlent très rudes car les groupes d'adversaires sont issus de catégories diverses. Vous devrez souvent, pour chaque combat, varier les armes et les protections de vos persos et bien définir leur cible.

Parfois, ruser en fermant discrètement une porte au bon endroit suffit à vous offrir la victoire ou vous laisser le temps de vous éclipser discrètement vers la sortie.

les armes se révèlent impressionnantes et fort diverses. Votre domestique apparaît aussi capable de les up-grader et de vous offrir ainsi de quoi faire face aux diverses créatures que vous rencontrez. On découvre enfin des hallebardes, lances et autres catégories d'objets délaissés jusqu'à présent réellement efficaces. Avec un pieu +6 aux superpouvoirs de la mort, vous êtes certain que votre druide, qui jusque-là utilisait des armes de maigre qualité, pourra se comporter en héros redoutable. Il était temps. Mais pour y accéder, vous avez à les chercher dans des donjons détournés si je puis dire. La Tour de Garde vous propose cinq niveaux de pièces parfois vicieux. Les pièges restent encore acceptables si vous avez un voleur assez adroit de ses mains (je ne parle pas



Quelques sorts de niveau 9, et on se sent tout de suite plus rassuré. Cependant, comme toujours avec la magie, ce n'est pas sa puissance qui prime mais sa bonne utilisation ; bien que certains sorts, comme le souffle du dragon, fonctionnent sur la majorité des créatures.

de la pauvre gourde d'Imoen qui reste, sans objet pour la booster, un mage minable et un voleur trop limité) ; mais les bastons que l'on vous y propose, ainsi que les puzzles, vous demandent de sauver à chaque pas. Équipe de choc requise ! Vous voulez des objets, ok, mais vous devez les mériter et nos chers développeurs ont tout fait pour nous rendre des armes au nom évocateur de purificatrices aussi difficiles d'accès que possible. Le challenge n'en est que plus motivant, et après avoir galéré pour éliminer un ou deux dragons, vous serez fort aise de pouvoir vous faire trucider sans complexe par la mauvaise utilisation d'une machine étrange, afin de récupérer une massue très spéciale. Eh oui, sauvegardes et chargements sont toujours aussi essentiels, et la mise en place de pauses reste une grande règle des combats.

Euh, vous êtes sûr qu'il faut foncer dans le tas ?

Questions créatures, on nous a gâtés. L'omniprésence de mages ennemis à chaque combat rend les affrontements plutôt rudes, surtout qu'un effort a été porté sur les scripts pour les rendre encore plus redoutables. Non seulement le moindre possesseur de sorts se lance des protections, mais il cherche aussi à protéger ses coéquipiers avant de vous attaquer. Jusqu'à présent, la majorité des ennemis se contentaient de foncer dans le tas sans chercher à finauder ; maintenant, on s'aperçoit très vite que leurs réactions se sont « complexifiées ». Ainsi, les guerriers de base n'hésitent pas à se servir de potions, et cela de manière répétitive pour guérir leurs blessures. Les mages se soignent de la même manière et utilisent l'arrêt du temps à tout va, quand ils ne se téléportent pas à l'approche de vos spécialistes des mêlées pour vous ré-attaquer aussi sec. Impossible d'en venir à bout ? Non, certainement pas, mais sans essais ni réflexions, la mort se révèle presque instantanée. Ce n'est plus une seule espèce de créatures qui vous combat. En face de vous, s'alignent en même temps cinq ou six catégories différentes qui s'associent pour vous faire mordre la poussière. Il est pratiquement impossible de survivre à un combat du premier coup sans tester les sorts et les tactiques que l'autre a prévu d'utiliser. Bien sûr, on peut toujours se la jouer gros bourrin : les invocations ultimes que sont celles du Planétaire ou de la Deva (des espèces d'anges pourfendeurs) et des princes élémentaires se présentent comme le rouleau compresseur, jusqu'à un certain seuil. Si la technique fonctionne correctement au début, votre Planétaire devient vite un peu léger. Il a beau être barricadé de sorts et surpuissant, il finit par se faire

Le nombre de lieux différents est plutôt restreint, mais chacun possède une personnalité unique. L'oasis vous donne un avant-goût des contes des mille et une nuits, sauf que là, les charmantes danseuses du ventre ont laissé la place à une petite armée de barbares mal embouchés.

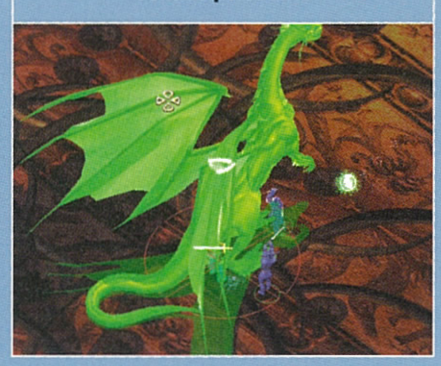
Le retour des dragons



Au fil des épisodes, nous avions vu apparaître quelques dragons. Avec ce dernier volume, les développeurs ont cherché à leur accorder la place d'honneur.



Vous les aviez trouvés difficiles à détruire, eh bien, apprêtez-vous à souffrir à nouveau. Ils vous tendent coup sur coup, sort sur sort et pratiquent l'illusionnisme comme personne.



Les puzzles se présentent sous forme de deux catégories. La première regroupe les problèmes mécaniques : vous devez trouver un objet pour actionner une machine. La seconde regroupe des devinettes. Une bonne réponse, le test est réussi ; une mauvaise, vous serez bon pour recharger.

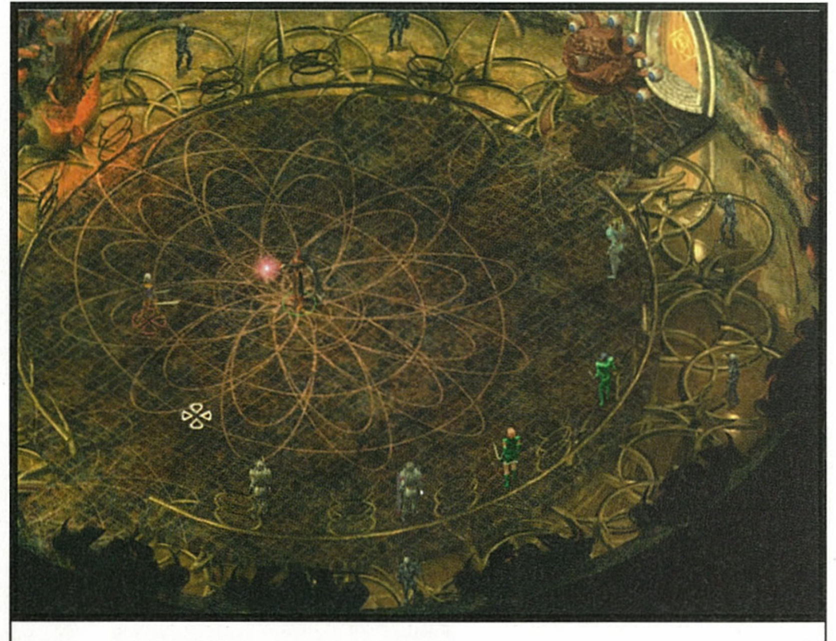


Admirez les reflets sur le sol, les couleurs chatoyantes et l'ambiance très flamme. Ajoutez à cela une touche musicale adroite, et vous tombez dans le trip « Indiana Jones ».



Un peu de technique

L'installation de l'add-on requiert celle de Shadows of Amn, le produit vérifie en demandant le CD2 de BG2. Si quelques problèmes apparaissent au lancement, l'astuce est de tout réinstaller, d'essayer sans patch puis avec les patches. Je vous conseille de ne pas oublier de les mettre, car ils améliorent nettement la maniabilité. Sans eux, le pathfinding ressent des petites faiblesses, vos personnages arrivent même à se bloquer. La particularité de Throne of Bhaal est de laisser la possibilité au joueur de rejouer entièrement BG2 tout en lui offrant un donjon complet à explorer. Hélas, les monstres que vous devrez y combattre demandent un groupe beaucoup plus fort qu'il ne l'est dans Shadows of Amn. Les chargements sont toujours aussi longs. Les textures sont particulièrement travaillées, ainsi que les décors. La musique s'associe à chacune d'elles pour créer une ambiance particulière. Enfin, mention spéciale (catégorie déplorable) concernant le manuel, sommaire bien qu'écrit petit, et l'emballage de type DVD.





Dans le passé, la protection du groupe marchait à plein. Maintenant, votre avatar est directement visé. Duels ou groupe ennemi, tous vous en veulent suffisamment pour chercher à vous tuer sans s'occuper de vos compagnons.



Les géants de feu font partie des nouvelles créatures de cet add-on. Un seul de leur coup peut enlever les trois quarts des points de vie d'un de vos mages.

La partie rôle est loin d'être autant exploitée que dans Shadows of Amn. Throne of Bhaal est orienté combat.

trucider en moins de deux, dès que les affrontements deviennent importants. Se retrouver avec une créature dont on se rend compte que l'arme est inefficace alors que l'on espérait qu'elle contiendrait le plus gros de l'assaut, laisse un arrière-goût de cendre dans la bouche. Si si, je vous assure, ça arrive très souvent. Et là, le bourrinage devient tout de suite beaucoup moins évident à mettre en application si l'on ne connaît pas les faiblesses de l'adversaire. Heureusement, ceux-ci apparaissent moins tenaces que par le passé, ils ont tendance à vous laisser filer si vous courez assez vite. Parfois, ruser en fermant discrètement une porte au bon endroit suffit à vous offrir la victoire ou vous laisser le temps de vous éclipser discrètement vers la sortie. Mais si vous vous reposez, les autres, eux aussi, se reposent.

Alors docteur, quoi de neuf ?

Un graphisme encore plus soigné, des animations toujours plus poussées et une musique toujours de qualité : l'ambiance est au rendez-vous. Tendez l'oreille et écoutez les han ! de bûcheron de vos hommes quand ils balancent des coups, et vous vous sentirez transporté à travers les âges. Mais ne vous illusionnez pas, la partie rôle est loin d'être autant exploitée que dans Shadows of Amn. Throne of Bhaal est absolument orienté combat. L'aventure est de longue haleine : cela est dû à la difficulté des affrontements plus qu'à la complexité du scénario. Aucune nouvelle révélation ne vous est faite, ce dernier a juste l'honneur de mettre un point final à une longue aventure. Exit votre aventurier préféré. Mais rassurez-vous, si pour lui la route s'arrête ici, la série Baldur's Gate n'est pas pour autant terminée. On ne nous a rien promis, mais on nous laisse quelques espoirs de voir peut-être un nouveau héros se lever.

Kika



Votre antre vous permet de vous reposer sans souci d'une mauvaise surprise. Au fil du scénario, vous passerez des tests qui vous permettront d'accéder à un nouveau niveau.

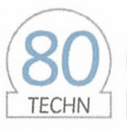


Surprise : le dernier niveau de la tour de garde ne contient aucun monstre, tout du moins visible.

En Deux Mots

L'aventure de l'enfant de Bhaal se termine dans un bouquet de combats exceptionnels. Mais si les affrontements sont continuels, ils demandent aussi d'être dirigés de manière intelligente pour vous permettre de survivre. Ajoutez à cela une multitude d'objets magiques et des décors originaux, et cette dernière aventure se révèlera vraiment appréciable, si on daigne ignorer le scénario un peu simple.

- + Musique et graphisme réussis
- + Des objets magiques à foison
- − La fin de notre héros
- − Pathfinding un peu faiblard



80 TECHN

90 DESIGN



85 INTÉRÊT







JOUABLE SUR P III 500, 64 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR BLIZZARD NORTH ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX MAL TRADUITES

Tiens, c'est rigolo sans vraiment l'être : Diablo est sorti entre deux numéros de Joystick et, au moment où je le teste, tout est déjà fait ou presque : la boîte est en magasin et cette même extension s'est déjà vendue à plus d'un million d'exemplaires.

Une ville en état de siège, mais un fort bel endroit.





L'inventaire avec de nouveaux objets : runes, charmes et quelques aphrodisiaques comme de la corne de rhinocéros.

Diablo II : Lord of Destruction

ADD-ON POUR DIABLO II POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Le secret de Diablo est simple et se nomme « sens de la gratification » : c'est un jeu au gameplay plutôt basique où le joueur se voit régulièrement récompensé de ses crampes à l'index gauche par un déluge d'objets et de points de développement. En vérité, c'est si bien foutu qu'au moment exact où on prend conscience qu'on perd gravement son temps et sa vie, on trouve justement un set complet d'armures +87 en bonus défensif nous dissuadant de quitter le jeu avant quatre bonnes heures. Ce plaisir de recommencer est accrû par les niveaux de difficulté, mais surtout par des paysages géomorphiques qui évitent quelque peu une inévitable lassitude. Lords of



Les nouvelles quêtes du chapitre 5.

Les nouveaux personnages

Pour répondre à votre question silencieuse : oui, les deux nouvelles classes de personnages présentes (Druide et Assassin) sont utiles et bien balancées. Non seulement elles nous offrent une classe bâtarde à la Hellfire (le moine), mais elles sont toutes deux particulièrement bien adaptées à Lord of destruction. Comme d'habitude, chez Blizzard North, les deux personnages n'existent qu'en taille unisexe : le Druide est un monsieur, l'assassin une madame (ou une demoiselle, mais elle semble bien connaître les choses de la vie).

Assassin

Si l'amazone était, selon moi, un personnage un rien inutile, tout juste bonne à finir sa vie lors d'une tournante mouvementée impliquant la présence d'une quinzaine d'orcs et d'un sceptre +32, l'assassin est, lui, proche d'un mix entre le barbare et la sorcière. Son développement peut être très rapide et, à condition de choisir les bonnes compétences à développer, on peut s'expédier à l'aise les deux premiers chapitres de D2 en une bonne demi-journée. Par exemple, la donzelle possède quelques pouvoirs à aire d'effet comme l'inénarrable Fire Blast. Ce pouvoir monté à un niveau suffisant (vous verrez, on ne s'en lasse pas), et combiné avec les nouveaux graphismes (voir plus haut), lui permet d'élaguer des groupes d'ennemis à distance ou de punir les idiots un rien gluants qui s'approchent par paquets, histoire de faire connaissance ou « juste pour demander l'heure ».

Druide

Pour ce qu'on en sait, historiquement parlant, on pense souvent que la vie d'un druide était paisible et passablement écolo. On s'imagine facilement un octogénaire barbu, un peu low tech, dormant sur de la mousse, folâtrant à poil dans les forêts en poussant des petits cris (« Guy !, Guy ! ») et se nourrissant essentiellement de glands pour subsister. Selon Blizzard, qui vient de nous créer un druide yankee, on serait fort éloigné de la vérité, mais pas tant que cela puisque ce personnage aux poils hirsutes possède tout de même une forte propension à vouloir se travestir en animal-garou de temps à autre. C'est même d'ailleurs l'un de ses deux pouvoirs principaux et les résultats sont souvent très impressionnants. Élémentaliste né, le Druide a tout contrôle sur les pouvoirs de la nature, tout spécialement sur ceux influençant les herbes folles et les animaux fripons.



L'assassin ne dédaigne pas piéger son environnement de temps à autre.

Destruction est un add-on destiné aux personnages ayant fini le quatrième opus. L'ange Tyrael (que je surnommerai Michou pour une plus grande rapidité d'écriture) nous ouvre un portail à la fin du jeu principal nous amenant directement dans le cinquième chapitre. On débarque donc dans Harrogath, sorte de Saint-Tropez un peu grisâtre et sans touristes (en fait, ça ressemblerait plutôt à Clichy-la-Garenne version médiévale), une ville en plein siège . Premier arrêt, première quête : tuer un monsieur dans les plaines situées à l'extérieur de la cité. Chemin faisant, on rencontre quelques nouveaux monstres bien grogneurs et on découvre de jolis décors. L'aventure prend un quart d'heure si on ne se paume pas. C'est tout simple, c'est du Diablo. Sans vouloir vous révéler quoi que ce soit sur les quêtes qui suivent (vu qu'il y en a peu, ce serait bien dommage), sachez qu'elles présentent quelques rebondissements rigolos, et qu'elles nous offrent de fort jolis coins à visiter. La difficulté globale du jeu a aussi été augmentée, et le niveau Hell sera désormais quasiment infaisable en solo. Même punition pour l'ensemble du jeu, et ce, même dans les premiers niveaux où on rencontrera des bestioles un peu plus coriaces qu'avant. Certaines d'entre elles possèdent notamment des immunités au feu.

Le choc graphique

Mais la plus grosse claque concerne certainement son graphisme. Tout le monde s'était lamenté de voir le jeu de Blizzard fonctionner dans un mode 640x480, vraiment pauvre du point de vue visuel, mochissime sur un écran de 19 pouces ou plus.



Les nouveaux graphismes sont à eux seuls une excellente raison d'acheter LOD.



Les merveilleux pouvoirs de runes.

La chose était d'autant plus débile que les animations, sorts et décors méritaient largement un meilleur traitement. Il y a quelques mois, les développeurs de Blizzard tiraient une grosse langue de bois en osant affirmer que la résolution était optimale et en sortant un éventail d'arguments bidons tels que la place occupée sur les CD qui augmenterait en cas de changement de mode ou simplement que notre Terre risquerait de se désintégrer s'ils boostaient la résolution. Bref, un grand moment d'hypocrisie. Heureusement, après s'être fait bien taper sur les doigts par les joueurs et après s'être sorti les mêmes doigts de leur Luc, ils se sont décidés à donner une apparence plus normale à ce jeu à succès.
Lord of Destruction va nous permettre de faire un tour dans les options graphiques et de le pousser en un mode 800x600 autrement plus esthétique.
En terme de gameplay, on redécouvre quasiment un nouveau plaisir de jeu. Les monstres ne semblent plus s'être embusqués au-delà des frontières sombres du bord du moniteur : on les voit de bien plus loin, et surtout, on ne perd plus son équipe en multi, ce qui évite d'afficher la carte.



Certains des nouveaux paysages rompent radicalement avec la monotonie du premier chapitre.

Le druide et ses super-pouvoirs.



De nouveaux monstres, de nouveaux trésors, de nouvelles quêtes : le royaume de l'inoriginalité.



L'assassin, un personnage qui met le feu. Comme Johnny.



Seul « illogisme » qui n'en est pas un, certaines attaques qui étaient limitées au bord de l'écran le restent aussi dans cette version cinémascope du jeu. Je m'explique : il est tout à fait possible de balancer les sorts, attaques explosives jusqu'à une distance où parfois, le décor aidant, les streums ne réagissent pas parfaitement. Cela devient encore plus impressionnant en ce qui concerne certaines skills de personnages telles que le barbare et son saut de combat. D'une impulsion de sa petite cheville musclée, il se propulse tel Kermit la grenouille à travers l'écran, ce qui lui permet désormais de franchir des obstacles très importants, comme des rivières, et de passer au travers de problèmes dans les anciens chapitres du jeu de base. Lorsqu'on se balade dans les villes ou tout autre zone ou le scrolling différentiel du jeu est utilisé avec débauche, c'est le bonheur : on se croirait dans les meilleurs jeux de bornes d'arcade, l'esthétique en plus. Côté brocante, saluons l'arrivée des charmes, petites amulettes qui sont activées lorsqu'on les garde sur soi (on n'a même pas besoin de les équiper) et qui sont souvent un poil inférieures en puissance aux autres colliers ou anneaux. Les runes, quant à elles, ressemblent aux gemmes à l'exception



près qu'elles n'existent qu'en une seule qualité et qui s'assemblent à la queue leu leu pour composer des mots.

Pour finir...

Pour savoir s'il vous faut absolument posséder cette extension, posez-vous les trois questions suivantes : est-ce que vous avez envie de recevoir des milliers de petits cadeaux sous la forme d'objets magiques inédits, de voir une poignée de nouveaux monstres et de découvrir des décors sympatoches aux travers de quêtes dont la durée de vie variera suivant la puissance de départ de votre personnage ? L'autre facteur décisif est le coup de jeune que se prend le jeu en voyant sa résolution grimper au cran supérieur et qui donnera, à coup sûr, l'envie à la vieille garde de se mettre à refaire le jeu du début pour voir de quoi ça a l'air, ou tout simplement, pour essayer les deux nouveaux personnages. On aura vu des arguments plus cons pour acquérir l'add-on d'un jeu .
Cependant, s'il serait déplacé de se plaindre que la recette est toujours la même, on aurait pu espérer deux chapitres au lieu d'un seul. Très sincèrement, je n'imagine pas que les outils utilisés par les développeurs pour créer ce jeu soient les plus complexes au monde. Très clairement, on peut donc s'attendre à voir débarquer un autre add-on un jour ou l'autre, pour peu que Blizzard ait besoin de se faire un peu de blé.

Bob Arctor

En Deux Mots

Un add-on aussi soigné qu'un jeu de Blizzard North puisse l'être. Le fan de Diablo en aura largement pour son argent, même si l'on peut regretter la présence d'un seul nouveau chapitre. Les deux nouvelles classes de personnages bien balancées risquent de faire un malheur. Quant aux nouveaux objets magiques et autres trésors, ils raviront les collectionneurs que nous sommes.

- + Le graph en 800x600 : une véritable fontaine de jouvence
- + Les deux nouveaux personnages très bien balancés
- – On aurait souhaité deux chapitres au lieu d'un seul
- – Manque un éditeur de niveaux

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
80	85	85

KG7
La carte mère qui m'a fraggé !

CERTAINES CARTES FONT TOUTE LA DIFFERENCE



Quatre emplacements mémoire DDR,
Un système d'alimentation tri phase,
Un système de refroidissement actif,
Un contrôleur RAID intégré,
Une version étendue du SoftMenu III®,
Et une bonne dose de tempérament !

ABIT est fier de vous présenter la KG7-RAID,
sa nouvelle carte mère DDR pour processeur AMD®.
Que vous soyez utilisateurs avertis ou néophytes,
elle fera toute la différence.



www.abit-france.com

À mi-chemin entre Starlancer, Crimson Skies, X-Wing Alliance et Wing Commander, Echelon se veut être une simulation de combat S-F au bon compromis action/réalisme. Et ma foi, il atteint globalement son but, même si d'importants défauts l'empêchent de grimper sur les plus hautes marches du podium... Peut-être lui en a-t-il manqué quelques-uns, justement, d'échelons...



MULTIJOUEUR	
Réseau Local	16
Modem Direct	oui
Internet IP	16

Jouable sur PII-500, 128 Mo
Éditeur Buka Entertainment
Développeur Madia Russie
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1



Echelon

SIMULATION DE COMBAT S-F POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

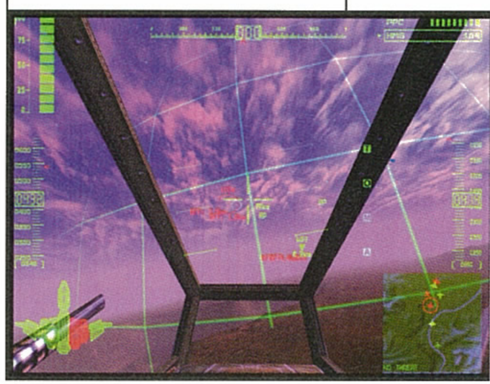
L'histoire d'Echelon vous emmène dans le futur, alors que vous êtes un jeune pilote œuvrant au sein de la Fédération Galactique. En tant que tel, vous allez combattre de vils rebelles qui, disposant d'une puissante technologie alien, ne feront rien qu'à vous embêter avec leurs gros missiles. Et ce, dans le but de prendre le pouvoir, vous vous en doutez. Mmmhh, nous avons là un scénario des plus original, où angoisses, suspenses, intrigues, et rebondissements seront légion... nan, je déconne. Afin de vous impliquer dans le drame qui se noue, des séquences cinématiques de moyenne qualité interviendront tout au long de la campagne pour vous tenir au courant de l'avancée de la situation. Vous l'aurez compris, l'immersion n'est pas le point fort d'Echelon. Surtout que pour continuer sur la question de l'emballage, l'interface des menus est d'une rare mocheté, mélangeant mauvais goût esthétique, musique ringarde et faible ergonomie. Eh bien dites-moi, ça commence bien cette affaire...



L'environnement d'Echelon est visuellement irréprochable.



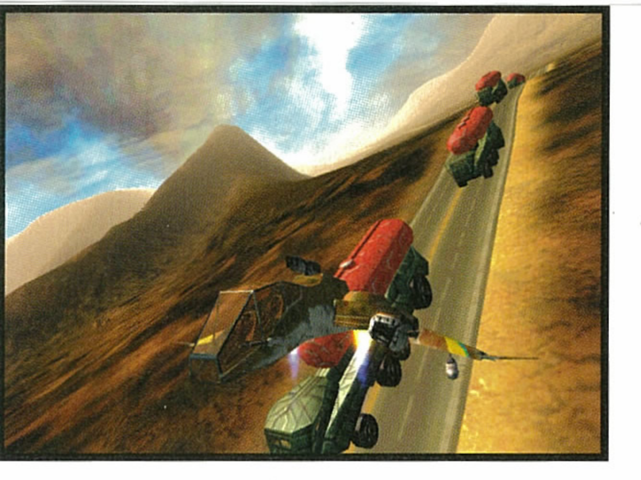
À l'intérieur de ce champ de force, la gravité est quasi inexistante.





Il faut donner sa chance au produit

Je vous rappelle qu'il s'agit d'une simulation de combat futuriste, et qu'à ce titre, la quatorzaine d'appareils disponibles sont... euh ... bah futuristes quoi. Dépaysement garanti pour ce qui concerne leurs lignes, dans l'ensemble très réussies, mais pas tant de surprise que ça pour ce qui est de leur comportement. Effectivement, le modèle physique, variant d'un engin à l'autre, est fortement insispiré de celui de l'avion, de l'hélicoptère ou de l'hovercraft. Les pales et autres hélices sont ici remplacées par des réacteurs situés sur les trois axes, s'activant ou s'éteignant en fonction des commandes du pilote.
Le résultat est plaisant car ce système nous donne des appareils très amusants à contrôler : vous devrez jongler avec les diverses lois que sont l'inertie, la force centriguge, la poussée, l'effet de souffle, etc. À titre d'exemple, en plus de voir la poussière du sol soulevée par les réacteurs, vous serez repoussé de la paroi si vous vous trouvez trop près d'un flanc de montagne. Les appareils se démarquent les uns des autres en fonction de leur vitesse, de leur agilité, de leur blindage et enfin de leur charge utile. Car c'est la guerre, les



amis, et des chasseurs sans armes, c'est un peu comme un Nulle Part Ailleurs sans De Caunes et Garcia. Inutiles. Seize types d'équipements sont ainsi proposés, allant des canons au plasma aux mitrailleuses lourdes conventionnelles, en passant par les roquettes et les missiles guidés. Plutôt classique, pour le coup.

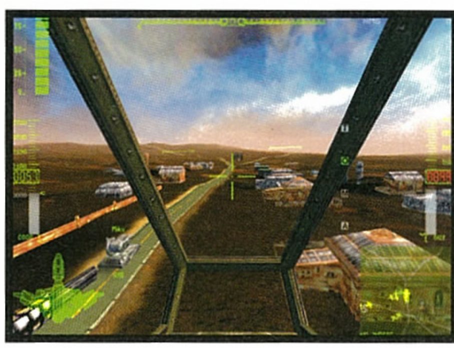
BCBG

Pour peu que vous possédiez une carte supportant le T&L en hardware, que vous activiez l'antialiasing, le mip-mapping et autre bump-mapping, le tout en 32 bits s'il vous plaît, Echelon est vraiment superbe. Ce qui frappe en premier lieu, c'est la beauté du paysage, le plus souvent très montagneux. On ne se lassera pas d'admirer les douces courbes de ses reliefs très joliment texturés, sans jamais déceler un raccord ou une invraisemblance. Ajoutez à cela la bonne implémentation des objets 3D (comme les villes ou les bases ennemies), le ciel animé (les nuages se déplacent), ou les cours d'eau où le soleil se reflète magnifiquement, et vous aurez une petite idée du plaisir que l'on a à visiter les lieux. Seul reproche : la végétation est quasi inexistante puisqu'on ne croise qu'un arbre ou deux tous les dix kilomètres. À la limite, mieux aurait valu qu'il n'y en ait point. Les appareils sont, comme nous l'avons déjà dit, très réussis. On distingue les pilotes derrière la verrière, les textures sont propres et nettes, et on voit le type d'arme qu'on a décidé d'accrocher sur ses points d'emports. Dommage toutefois que certaines parties des appareils ne soient pas animées, car excepté les douilles qui sortent des mitrailleuses et les flammes des réacteurs, l'ensemble est très statique (pas de trains d'atterrissage, pas d'ailerons, etc.). Pour ce qui est de la réalisation, celle-ci est bluffante. Les effets de lumière sont fantastiques (ah... la réflexion du soleil...), le souffle des réacteurs sur le sol est très convaincant, les appareils peuvent perdrent des éléments de carlingue (sans forcément être détruits), et les explosions sont époustouflantes : l'appareil ennemi est ainsi pulvérisé (ce qui vous



C'est ce qu'on appelle le syndrôme Challenger.





ébloui si vous êtes à proximité), les débris en flamme s'écrasant sur le sol suivis par de la fumée. Pensez à l'explosion de la navette Challenger, et vous aurez une idée de la chose. Toujours plus fort, la trajectoire des débris est calculée de façon réaliste, et vous pourrez entrer en collision avec eux puisque ce sont de vrais objets 3D. D'ailleurs, ils ne disparaissent pas une fois sur le sol. Enfin, en ce qui concerne la vitesse d'affichage, excepté dans des combats impliquant de nombreux appareils, le moteur 3D affichera une bonne santé (avec le rendu T&L hardware, car sinon, mieux vaudra disposer d'un processeur très rapide... vous voilà prévenu)

Dommage Éliane

Oui, dommage que des défauts importants viennent gâcher tout ce faste esthétique. En premier lieu, il faut parler de la campagne scriptée jusqu'à l'os, et dans laquelle les missions se déroulent invariablement de la même façon. On parlera aussi du très mauvais équilibrage de la difficulté, mélangeant missions quasiment infaisables avec d'autres trop faciles. L'I.A., ennemie ou amie, n'est pas plus à la fête, comme lorsque vos coéquipiers s'entêtent à aller au devant de la mort dans des combats perdus d'avance (sans parler des collisions avec le relief ou avec vous même). Ouaip, regrettable encore une fois, parce que derrière ces vices de conception se cache un bon gamelay, offrant des combats tripants (avec la possibilité de donner des ordres à vos potes), et demandant un brin de jugeote pour terminer certaines missions (à la X-Wing Alliance). Un gros gros patch, voilà en fait ce qu'il faudrait à Echelon pour avoir la note qu'il mérite...

Fishbone

En Deux Mots

IL EST DOMMAGE QUE DES GROS DÉFAUTS DE CONCEPTION (I.A., MISSIONS, ÉQUILIBRAGES) VIENNENT ENTACHER UN JEU D'ACTION À LA FOIS BEAU, AU MOTEUR 3D PERFORMANT, ET AUX PHASES DE COMBAT PLAISANTES. À NOTER CEPENDANT QUE LE JEU N'EST VENDU QUE 249 FRANCS, CE QUI OFFRE UN BON RAPPORT QUALITÉ/PRIX.

- + Un environnement superbe
- + Les effets spéciaux de qualité
- + Des combats plaisants
- − L'Intelligence Artificielle
- − Les missions scriptées
- − Difficulté mal dosée

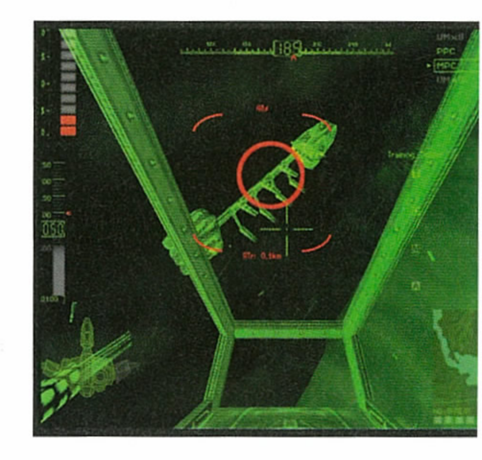
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
88	89	82



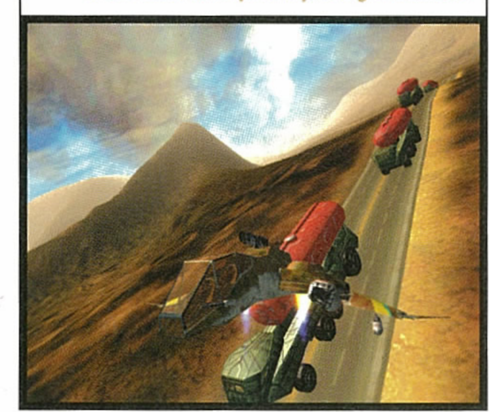
Alors évidemment, sans les ailes, ça marche beaucoup moins. Dommage qu'on ne puisse pas s'éjecter.

Un peu de technique

Bien que le moteur 3D d'Echelon accepte de tourner en mode software, je ne vous conseille pas de tenter l'expérience, catastrophique. Non, il est évident qu'une bonne carte accélérée T&L sera plus que conseillée pour obtenir un bon rendu visuel. De plus, un processeur rapide (à partir du 850 MHz) ne sera pas de trop lors des combats impliquant beaucoup d'appareils. Pour ce qui est des bruitages, c'est bof, bof, de même que les voix et les musiques.



Les missions d'escorte peuvent parfois s'éterniser sans qu'il se passe grand-chose.







JOUABLE SUR WINDOWS 98, DIRECT 3D
CONFIGURATION JOUABLE : PIII 500 64 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR MICROSOFT GAMES
DÉVELOPPEUR KUJU ANGLETERRE
TEXTE ET VOIX VF **NBRE DE JOUEURS** 1

Pour l'occasion, Microsoft change son fusil d'épaule en sortant un jeu encore plus contemplatif que Flight Sim . Mais comment est-ce donc possible ?

Microsoft Train Simulator

SIMULATION FERROVIAIRE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



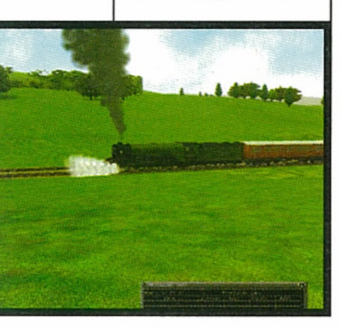
Cela me rappelle une fois dans l'Essex, où je m'étais totalement désapé avant de rentrer dans un pub, complètement bourré et... euh ouaip, y a des ponts dans le jeu.

« Monsieur Arctor, je me permets de vous écrire au sujet de votre test de Train Simulator paru dans le numéro de Joystick de septembre. Si votre style peu commun et votre sens de l'à-propos sont tous deux renommés dans l'univers des jeux vidéo, je trouve votre opinion du monde ferroviaire plus que choquante. En effet, pourquoi, parmi d'autres assertions, affirmer qu'une simulation de train totalement réaliste ne peut se lancer qu'un jour sur deux et encore, en fonctionnant assez mal ? J'ai pour ma part bien saisi cette allusion à peine voilée aux grèves des cheminots (cheminot se trouve d'ailleurs être la profession de mon père et un peu de ma mère qui, elle, est contrôleur).
Ces interruptions momentanées du travail sont certes assez fréquentes ces dernières années, mais je trouve que ces mouvements sociaux sont tout le contraire de ce que le grand public peut penser, c'est-à-dire le principal stigmate d'une activité syndicale que je qualifierais de saine puisque prenant naissance au sein d'un monde ultra-libéral où tout semble se radicaliser, nonobstant la volonté de certains de diaboliser à tout prix les... ».

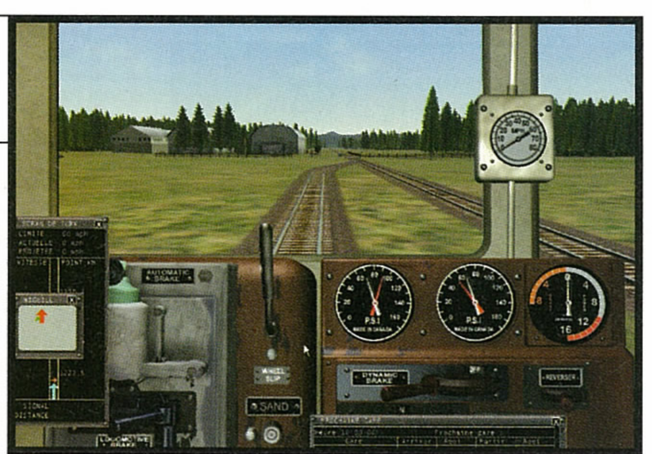


Des paysages bucoliques. C'est vert, c'est l'Angleterre.



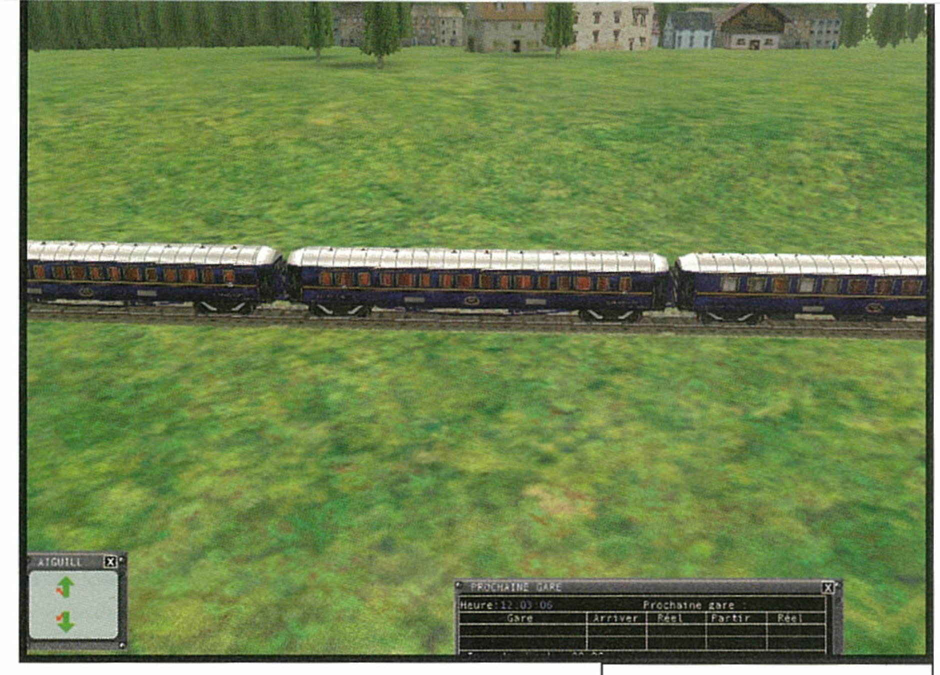


Tableaux de bord conformes. Pouvait-on accepter moins que cela, vu le peu d'instruments de bord ?





Oh mon Dieu ! Encore un de ces sales cauchemars. Ça doit certainement dater du temps où je testais Train Simulator. Ou alors, de cette époque où je me baladais en transports en commun, payant ma carte orange mais obligé de me rendre à Joystick en faisant du stop à l'héliport de Paris pendant les grèves de 96. Je me souviens de ces douces années, où il y avait des charters de Versaillais qui montaient à Paris, délaissant pour quelque temps leur 205 Rolland Garros décapotable pour l'un de ces gracieux Berliet mis à disposition par nos amis du camp de bidasses d'à côté.



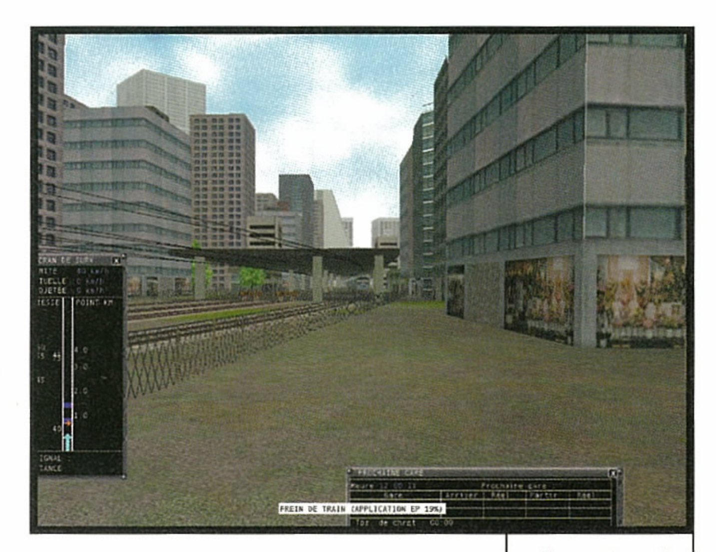
Dans le fond, on aperçoit Djradjki ! Un village des pays de l'Est qui a vu naître le philosophe et pétanquiste Anatol Vilniusdjavié.

Microsoft Railways

Microsoft Train Simulator se passe dans un monde idéal à l'américaine, à savoir sans revendications sociales : on devient conducteur de train et notre rôle se borne à pousser deux ou trois leviers dans deux directions différentes, à ne pas nous endormir et à nous arrêter aux gares pour peu qu'on y pense. Je suis persuadé que ce métier implique un sens des responsabilités et des horaires autrement plus compliqué que ce que Train Sim a à nous offrir. Mais dans cette simulation, on n'aura que cela à se caler sous la dent, ou presque. Train Simulator est avant tout un jeu contemplatif, autant une simulation de conduite que de balade sur rails. Pour tout vous dire, ce qui m'a le plus botté, c'est de découvrir les paysages avoisinant les voies ferrées plutôt que de branlotter les aiguillages, de respecter les limitations de vitesse ou autres artefacts présents pour me donner l'impression d'avoir quelque chose à foutre de mon temps.



Comme on pouvait s'y attendre, les locomotives sont représentées avec un grand nombre de détails.



Japon : terre de contrastes. Oups, à moins que cette scène ne représente Washington.

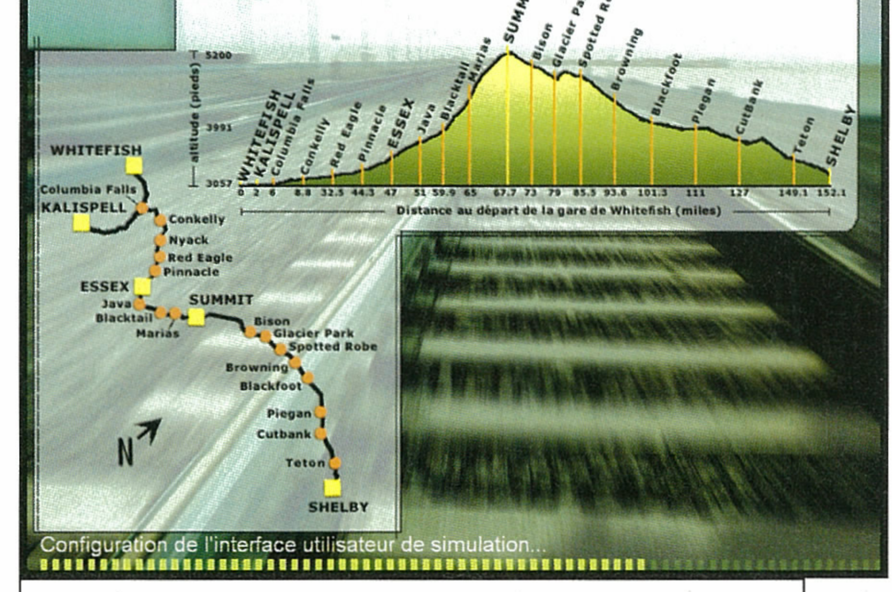
Montana : terre de contrastes aussi.

Plus que la maîtrise de la locomotive en elle-même, le conducteur aura affaire à l'immense inertie des wagons.



C'est connu : un seul être vous manque et tout est dépeuplé. Dans Train Sim, cette citation prend enfin tout son sens : il n'y a personne de vivant à part (quel curieux choix !) une poignée de cerfs qui viennent folâtrer sur les voies ferrées. Du coup, on a souvent l'impression, dans les zones où la circulation routière est réduite à néant, de se balader dans un monde postapocalyptique ou de conduire un train fantôme. Les développeurs semblent avoir oublié la fonction première du train qui est de transporter des gens. Sur les quais de gare, personne ne vous attend, et dans les wagons, des sièges toujours vacants donnent une atmosphère de vide total. Mine de rien, ce néant biologique dessert beaucoup le jeu. Ses développeurs avaient longtemps hésité à placer des voyageurs, de peur de ralentir Train Sim. C'est d'autant plus rageant, qu'avec les processeurs de maintenant on aurait certainement pu le faire fonctionner à vitesse égale. Bref une grosse bourde. Pour rompre un peu avec cette monotonie, les auteurs ont eu la bonne idée de recréer un trafic routier, histoire de vraiment égayer l'atmosphère. Ainsi, on peut voir, si on a de la chance, des myriades de petits véhicules et autres camions passer au-dessus des ponts qui enjambent les voies. Ça me file plein de frissons de le dire, mais au moins, ça fait quelque chose d'autre que nous à voir dans le jeu.





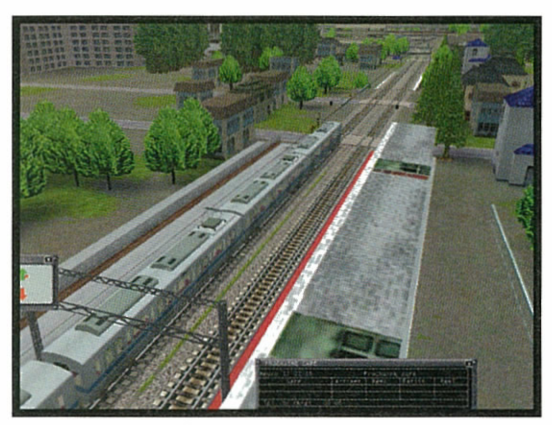
Avant de lancer une aventure, on a droit à une rapide vue en coupe des dénivellations.

En avant pour de nouvelles...

Le côté simulation est bien entendu le plus difficile à juger pour un homme de ma trempe. Rompu à toutes les techniques de navigation sur 747-400 (à un tel point que lors de mes voyages, je ne manque jamais d'aller voir le commandant de bord pour lui proposer mes services en cas de coup dur), j'ai bien sûr été ébahi par le manque de commandes sur les locomotives modernes. Pour parler grossièrement, les boutons et autres leviers essentiels se comptent sur les doigts de la main de Mickey : le commutateur « avant - neutre – arrière », une sorte d'accélérateur, les freins d'urgence et les freins de tous les jours. Je vous passerai les détails impressionnants que l'on trouve dans les habitacles des machines à vapeur. C'est d'ailleurs là que les véritables challenges se terrent, tant la masse d'informations à gérer et les manœuvres à effectuer peuvent être nombreuses.

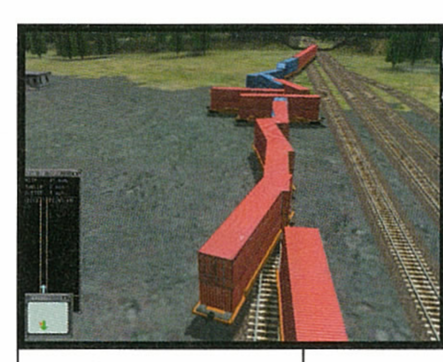
Côté graphisme, on a le droit à quelque chose de parfait. Tout du moins quelque chose de parfaitement adapté à ce type de jeu : les paysages s'étalent en douceur autour de nous et on a le droit à une foule de détails, tout spécialement au niveau d'une ville ou de ses abords immédiats. Les rails, pour ne parler que d'eux, épousent avec naturel les contours des paysages sur lesquels ils ont été posés, et les développeurs ne se sont privés d'aucun effet de relief pour qu'on ait l'impression de traverser des paysages crédibles. Seul petit reproche à cet égard : pour le moment, on ne trouve pas de trajets vraiment longs. Sans vouloir faire un San Francisco-Moscou sans escale, j'aurais bien voulu voir quelque chose d'épuisant tel qu'un Paris-Marseille en TGV. Cela dit, je suis sûr que ce train et cette ligne virtuelle précise seront bientôt mis en service par un fan ou un autre. Si la question des trajets mondiaux se pose, c'est que leur choix semble pour le moins arbitraire : un itinéraire anglo-écossais, un aller retour américain côte Est, et aussi deux trajets bien nippons. Si les premiers semblent des êtres nés de choix réfléchis, histoire de proposer deux époques technologiques diamétricalement opposées, le fait d'inclure l'équivalent du RER japonais pouvait sembler vide de sens. Mais dire cela, c'était oublier que ce genre de jeux marche toujours très bien au pays du Soleil levant. Ah, marketing, quand tu nous tiens !

Chemin faisant, on traverse des paysages de rêve, même si la distance de vue maximale n'est pas si lointaine.

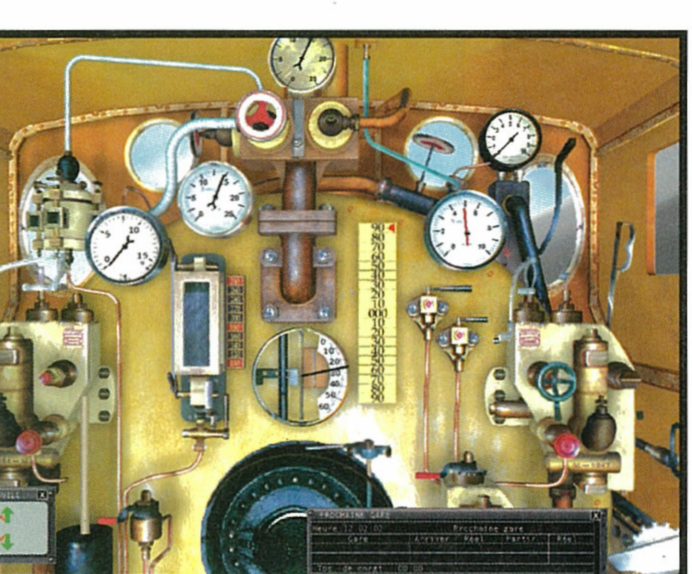


Microsoft sauve les arbres

Signe des temps, même Microsoft oublie d'inclure des documentations en papier complètes dans ses boîtes. Mais où va le monde ? Seules deux ou trois feuilles, dont l'utilité est plutôt discutable, se trouvent dans cette jolie boîte en carton. Du coup, pour réellement comprendre le fonctionnement de tel ou tel train, il faudra impérativement se payer ces horribles didacticiels tout à fait interminables avec un gars doté d'une diction approximative vous expliquant à une cadence de cinq mots/minute ce que vous avez déjà fait il y a cinquante ans avec tel ou tel levier. Une fois ces douloureux épisodes passés, on pourra enfin se mettre à ce qui nous intéresse, à savoir, la conduite dangereuse à haute vitesse.



Le moment tant attendu.



Ça en jette autrement plus qu'une cabine de RER.

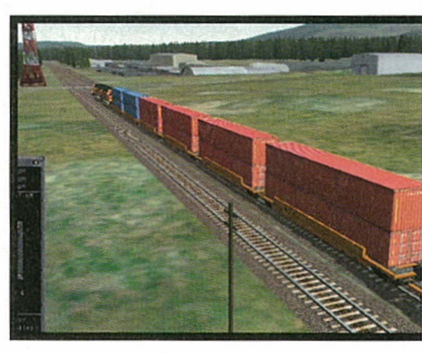
...promenades champêtres.

En un mot comme en cent, je pense très sincèrement que si vous n'avez jamais été attiré par le monde des trains électriques ou la magie des machines à vapeur, ce logiciel ne pourra rien faire pour vous : vous resterez à vivre votre pauvre vie tristounette et insouciante, ignorant le plaisir intrinsèque qu'on peut avoir en garnissant une chaudière de charbon, en contrôlant la pression d'eau et en assimilant des techniques aussi complexes que celles d'un super-chauffagiste. Reste que vous perdrez aussi le bonheur de pouvoir vous balader dans de superbes paysages, mais cela d'une façon plus que dirigiste. Oui, même si on peut varier très légèrement et rarement les trajets, il faut posséder un esprit plutôt ouvert pour contempler les arbres qui défilent sans cesse et à l'infini sur les côtés des voies. J'en viens du même coup à parler d'un autre défaut majeur de Train Simulator : son zoom est volontairement bloqué pour ne pas trop s'éloigner du train. À l'image du film



« Truman Show », les créateurs de l'univers ne veulent pas trop nous montrer l'envers du décor, et sans doute à raison puisque celui-ci n'existe pas ou presque. Très souvent en effet, seuls les abords immédiats des voies ferrées sont garnis de détails d'une densité certes supérieure à celle d'un Flight Sim, mais agglutinés contre les rails. Pourrait-on jeter la pierre aux codeurs pour ne pas avoir garni des millions d'hectares pour un résultat nul ? Non et oui. Oui, parce que, pour prendre un exemple fréquent, il est impossible d'apercevoir un objet posé en haut d'une montagne éloignée. Si on se fout complètement, en passant par les Alpes, de voir le chalet où a été tourné « Les Bronzés font du ski », il aurait pu être bien sympatoche de faire le tour des châteaux des Carpates en Orient Express, en sirotant une tasse d'Earl Grey. En gros, ce qui me lourde, c'est le peu d'envie qu'on a de passer la tête à l'extérieur pour tenter d'apercevoir un truc. Pour pousser cette réflexion mesquine à l'extrême, le jeu aurait tout aussi bien pu être réalisé en wireframe s'il voulait tant que cela se concentrer sur l'aspect simulation. Mon autre regret est qu'un monde dynamique de chemin de fer aurait très bien pu être créé pour l'occasion avec des horaires précis, des évènements survenant à des intervalles randomisés, venant retarder les trains et encombrer les voies. En bref, donner à ce véritable petit monde ferroviaire un semblant de vie un peu plus parlant qu'une suite de tronçons sans aucune relation les uns avec les autres. Mais qui sait, peut-être est-ce ce à quoi nous aurons droit pour la prochaine édition ? Rome ne s'est pas faite en un jour. Flight Sim et Combat Flight Simulator non plus. À ce titre, on trouve d'ores et déjà de nombreux add-on gratos





Certains challenges (les casse-tête avec des wagons en guise de Rubik's cube en pleine gare de triage) promettent de longues heures de rage silencieuse pour le conducteur peu doué.

L'Orient Express dans toute sa splendeur. Vu le nombre de voyageurs à bord, on comprend pourquoi il a fait faillite.



sur notre adresse habituelle du www.avsim.com. Pour égayer tout de même l'ensemble, on nous laisse le plaisir de la conduite sous toutes sortes de conditions météorologiques ou tout bonnement à des horaires très variables. C'est bien sympathique mais très sincèrement, je vous avouerais que la traversée du Montana de nuit est l'une des activités les plus ennuyeuses qu'il soit, à part éplucher des patates douces. Côté équipement, on nous propose une dizaine de locomotives déclinées sous les formes les plus courantes. Chacune d'entre elles proposent bien entendu un mode de fonctionnement légèrement différent de la précédente ainsi qu'un tableau de bord unique.

Dernier arrêt

À qui s'adresse ce jeu ? C'est la question que tout le monde peut se poser. Aux anciens enfants frustrés de ne pas avoir eu de circuits de trains électriques convenables ? Seul l'avenir nous le dira. Mais si c'est bel et bien le cas, il serait alors grand temps de sortir un simulateur de poney pour les fillettes, bien plus nombreuses, qui se sont vues refuser la présence de leur petit compagnon favori dans leur chambre. Pour le moment, seuls les véritables passionnés, les contemplatifs qui s'installent en transat au bord des quais de la gare de Lyon ou qui sont abonnés à perpétuité à la « Vie du rail » seront assurés de trouver enfin chaussure à leur pied.

Bob Arctor

Un peu de technique

Malgré les quelques défauts inhérents au moteur du jeu (contrairement aux premières impressions, ce moteur a specialement été développé pour Train Simulator est n'est en rien une repompe de celui d'un des Flight Sim', même si sa paternité, ses textures et son look général pouvaient laisser le penser). Côté son, les circuits sont parcourus par quelques ambiances posées un peu anecdotiquement. Les machines et les wagons produisent individuellement leurs propres sons, et on retrouve une sorte d'effet doppler en vue « poursuite ».

En Deux Mots

MSTS est un jeu qui conviendra merveilleusement aux amateurs du monde ferroviaire. Quelle lapalissade ! Reste que les activités proposées (triages de wagons en gare, horaires à respecter à tout prix, respect des limitations de vitesse) échappent de beaucoup aux challenges auxquels le joueur de jeux vidéo a affaire habituellement. Mais faut-il blâmer le changement à tout prix ?

- \+ Un jeu original et radicalement différent de ce que l'on voit habituellement
- \+ Une ouverture aux add-on gratuits digne de Flight Simulator
- \+ Enfin de quoi amuser mon grand-père pendant sa retraite
- − Trop tard, mon grand-père est mort en 71

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
82	85	82

Fly! 2

SIMULATION DE VOL CIVIL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Il y a deux ans, Fly! était apparu comme la seule alternative à Flight Sim, et ce, surtout depuis le gros ratage que fut Flight Unlimited 3. Mais ce second volet, tant attendu par les fans, ne serait-il pas sorti un poil trop vite ?

La plus grosse claque que Fly! 1 se soit prise n'est curieusement pas venue de Microsoft mais de PSS 747-400, l'un des seuls add-on testés dans Joystick à avoir gagné son Megastar. Pour mémoire, le réalisme qu'il offrait pour 150 francs était équivalent à un simulateur de 2 000 balles (PS-1 d'Aerowinx). Depuis, même les tableaux de bord de Fly! 2, sans faire pâle figure, ne sont plus tout à fait à la pointe. On trouve par exemple nombre d'instruments redondants (le radar) à l'intérieur de différents appareils ; et l'ordinateur de bord (FMC), qui aurait dû se trouver sur le Hawker 800XP, brille par son absence. Bon, ici on pinaille, mais heureusement, des avions exceptionnels comme le Pilatus PC-12, et un modèle de vol tout à fait exemplaire pour l'ensemble des avions





MULTIJOUEUR
INTERNET SERVEUR 32

JOUABLE SUR P III 700, 128 MO RAM, CARTE 3D, CONNEXION INTERNET **ÉDITEUR** GODGAMES **DÉVELOPPEUR** TERMINAL REALITY ÉTATS-UNIS **TEXTE ET VOIX** VO

STOP D'ACHETER DU MATOS RAS-LE-BOL SURARMEMENT NOW!



Le Pilatus, un superbe avion 100 % européen.



jusqu'à l'hélicoptère, font de Fly! 2 un jeu très pointu, aux commandes duquel les vrais pilotes n'auront pas à rougir.

Fly! 2 : des modèles de vol extraordinaires, des tableaux de bord d'une grande qualité.

Un MFSORPG

L'une des meilleures idées des développeurs de Fly! 2 consiste à créer un monde persistant pour les jeux en multijoueur. Oui, ils se sont bel et bien inspirés des MMORPG à la Ultima Online ou à la Asheron pour un simulateur de vol. Pour mettre tout ça en œuvre, rien de plus simple, et nul besoin de passer sur Gamespy : on clique sur l'onglet multiplayer, on se connecte sur l'un des serveurs et on se branche sur une fréquence (après avoir allumé sa radio, sinon ça marche pas). Le problème étant qu'à l'heure actuelle, il n'existe qu'un seul serveur en ligne et relativement peu de monde dessus. Ce phénomène est d'autant plus évident que les gens sont très localisés autours des gros Hubs (Los Angeles, JFK, Chicago) et qu'on ne trouve que quelques Gaulois irréductibles planant autour de Roissy. Même si ce no man's land français est destiné à disparaître au fur et à mesure que les joueurs se connecteront, il est conseillé pour le moment de changer de zone géographique pour les cieux nord-américains. Pour voir s'il y a du peuple autour de nous, il n'existe pas trente-six moyens : le plus simple est d'ouvrir la carte vectorielle pour voir les appareils qui volent autour de nous. En cliquant sur ces derniers, on peut entamer une discussion privée avec son pilote ou tout bonnement se téléporter à ses côtés, histoire de faire un vol en duo et peut-être même de commencer une belle histoire d'amour pour ceux que le côté viril et aventureux de l'affaire attire. Pour éviter les confusions et se mettre à entamer un dialogue de sourds avec un avion dirigé par l'ordinateur, il est recommandé de réduire le nombre d'avions de l'I.A. à zéro. Ainsi seuls de véritables humains apparaîtront dans les cieux. Sans atteindre le niveau de SATCO/SQUAKBOX (freeware extraordinaires pour FS), on découvre des possibilités bien rigolotes conjointement à l'utilisation de Roger Wilco, tout particulièrement conçu pour ce genre de cas. Une autre excellente surprise que réserve Fly! est l'éditeur de paysages qui fonctionne à la volée : en plein jeu, on y accède par une combinaison de touches. Puis, on place tout ce que l'on souhaite sur le terrain d'une façon visuelle et on revient au jeu en volant dans le nouveau décor créé. Difficile de faire plus simple.

La flotte

Contrairement au précédent volet, Terminal Reality semble avoir perdu les droits d'utiliser les vrais noms des appareils. Le Cessna Skyhawk devient ainsi le « Flyhawk », le Piper Navajo se travestit en « Kodiak » et pour l'occasion, le Hawker en « Peregrin ». Seuls l'hélico et le Pilatus voient leur vraie appellation apparaître. La flotte de Fly! 2 s'étoffe donc de deux appareils assez extraordinaires : un hélicoptère qui nous aidera à comprendre pourquoi passer son brevet coûte plus de huit briques, et un monomoteur turbopropulsé à très hautes performances qui a tout de l'appareil luxueux question avionique.



Survol de l'Amazonie : à droite, le Brésil ; à gauche, le Brésil aussi.





L'hélico existe dans de nombreuses versions. Celui-ci a des flotteurs fabriqués à partir du bateau d'Alain Bombard.



Un peu de hardware

Mettons les pieds dans le plat : pour jouer correctement à ce jeu, il faudra une configuration minimum plutôt gonflée. Pour avoir des détails au maximum, il ne faudra rien de moins qu'une TNT 2 Ultra assortie de 128 mégas de RAM et d'un PIII 700. Pour ceux qui n'ont pas les moyens de claquer x milliers de francs dans un processeur, je recommande chaudement la solution que j'ai moi-même adoptée : un Celeron 800 (overclocké à 992MHz) à 480 francs, une bonne barrette de RAM de 256 à 1 franc le Méga et un ventilateur sur pied parce qu'il fait bien chaud en cette saison, ainsi qu'une banane parce que j'ai faim. Mais si tout cela rame bien plus que dans le jeu précédent, c'est tout bonnement parce qu'une quantité impressionnante de détails a été ajoutée : un modèle de vol bien plus fin (et donc plus de calculs par seconde), des textures environnementales et dynamiques, des modèles d'avions bien plus détaillés, des paysages infiniment plus complexes et d'autres choses fort intéressants, comme la possibilité de voir enfin à 50 miles de distance sans se payer la courbure de la terre en altitude, comme dans le volet précédent.

Pour voler avec fluidité, il faudra tout d'abord faire un tour par les boutiques de matos.

Là aussi, il va être très dur de revenir aux usines à gaz que sont les éditeurs de terrain pour Flight Simulateur ou X-Plane dans une moindre mesure. C'est ce genre d'option qui va certainement pousser les fans à réaliser leurs propres régions sans trop avoir à se plonger les mains dans le cambouis.

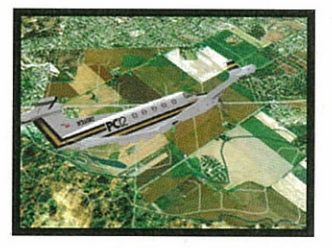
Dehors : du bof mais aussi du très bon

Côté paysage, on se situe globalement bien au-dessus de Flight Simulator 2000 : la première version de Fly! avait inauguré l'utilisation de points d'élévation pour se balader dans des zones géographiques crédibles. Même si ce premier jet n'avait été qu'assez grossier (pour atteindre son apogée technique dans FS2k), il constitua un premier pas que tout le monde a franchi par la suite. Ce n'est donc pas une surprise si on se retrouve devant des paysages bien plus complexes que ceux du jeu de Microsoft ou que d'un X-Plane. Toutefois, ce grand soin semble n'avoir été apporté qu'à certaines zones bien précises. Parfois même, ce placement fait fi de toute logique : si la plus belle région de France (la Guadeloupe) est représentée jusque dans ses îlots, il n'en va pas de même pour d'autres régions d'outre-mer comme Tahiti où l'on coule littéralement dans l'eau à travers le tarmac. Ce genre de négligence donne l'impression d'une finition assez superficielle qui dessert l'ensemble du jeu. Cela est encore accrû par la sempiternelle représentation de Paris avec sa tour Eiffel entourée de gratte-ciel et où la Seine est deux kilomètres trop au nord. Ce sont autant de régions nées de la fainéantise des développeurs qu'il faudra nettoyer au Karscher par la suite. Heureusement, des survols de régions où la moindre colline est représentée (et où on n'a vraiment plus

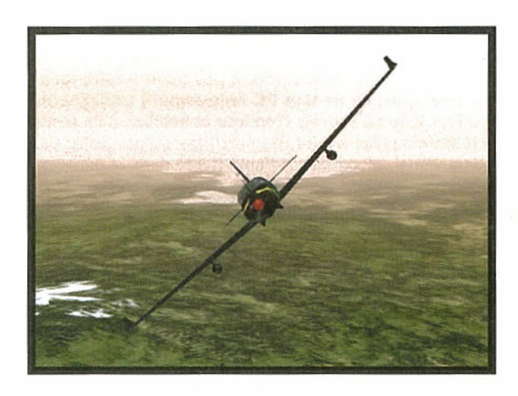


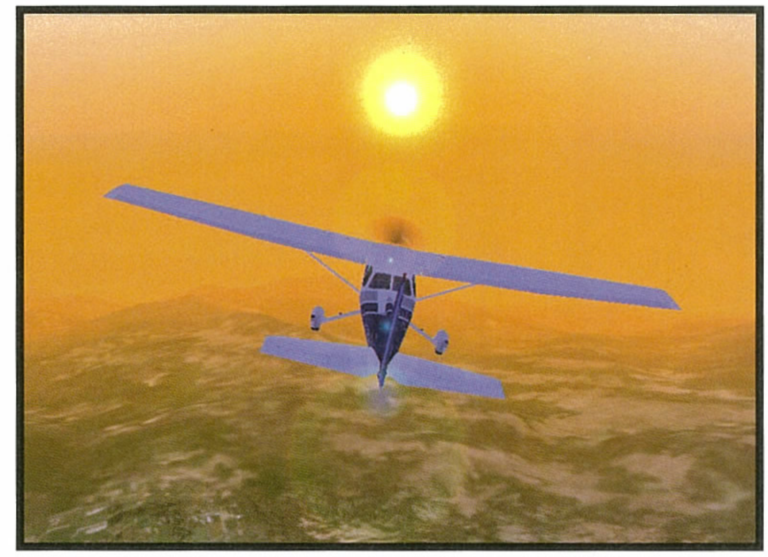
Les lignes des côtes et des lacs profitent désormais d'une bien meilleure résolution.











l'impression de se promener au-dessus de paysages découpés à la serpe polygonale) sauvent largement l'ensemble lors de balades à couper le souffle. Comme précisé dans le bêta-test qui a précédé la période estivale, Fly! 2 jouit de deux caractéristiques graphiques majeures. La première concerne ses textures génériques qui varient du bon au très impressionnant : ici, on ne se trouve plus devant des grands aplats de verdure aussi inutiles que moches. La seconde concerne la reproduction enfin correcte de l'eau. Au lieu de nous obliger à survoler une texture bleue, censée représenter de la flotte dans l'inconscient collectif, les développeurs ont mis au point une « texture dynamique » qui change de teinte en fonction des cieux. Sans vraiment ralentir le jeu, cette peinture liquide ajoute un réalisme tout à fait saisissant aux paysages. Comme je vous le disais déjà, les jeux qui seront privés de cet artefact (comme FS2002) risquent de faire pâle figure de ce côté-là. À l'extérieur, en ce qui concerne les avions, tout s'est encore amélioré : les carlingues bénéficient de reflets environnementaux et de quelques dizaines de facettes supplémentaires. Enfin de ce côté, on rivalise avec les plus beaux appareils des autres titres.

Fly! 2 : un jeu en kit

Hormis les habituels bobards de configuration que l'on trouve sur les boîtes de jeux, du genre « ce jeu fonctionne sous un 286 33 MHz à 80 fps », il faudra désormais inclure une nouvelle ligne expliquant que « ce produit est destiné aux possesseurs d'une connexion Internet rapide ». En effet, le jeu sorti tel quel ne possède pas tout le système de cartes, de zones géographiques et autres petits add-on que l'on trouve désormais sur le Net à l'intérieur de bibliothèques de sites tels que celui du www.avsim.com. Si, aux États-Unis, le jeu est sorti avec encore moins d'options que dans la version européenne (ce qui n'a pas manqué de créer un scandale au sein de la communauté), remercions le distributeur français qui a fait des efforts louables dans ce sens, afin d'inclure au

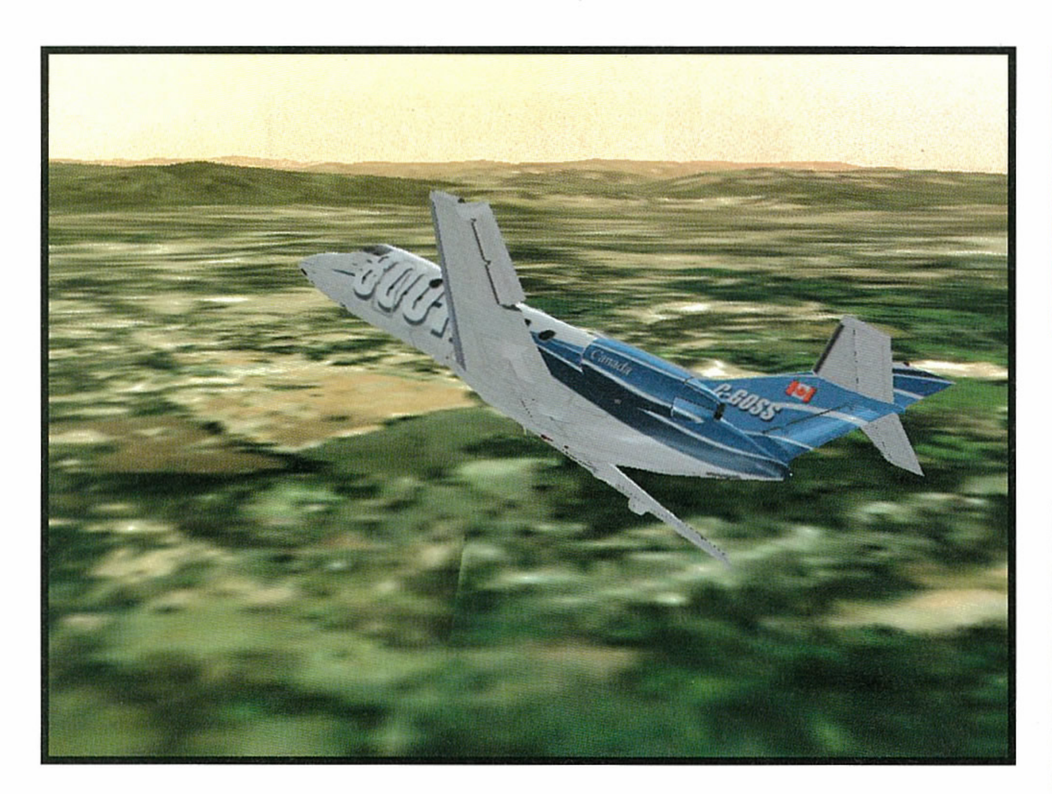


Le tableau de bord du Pilatus : pour un monomoteur, on bénéficie de l'avionique d'un petit avion d'affaires.





Les vues de 3/4 ne comportent pas d'instruments fonctionnels. Quel dommage !



Un peu de technique

Pour ceux qui ne voudraient pas avoir à faire face à une upgrade de leur PC uniquement pour jouer à Fly! 2, je ne saurais trop leur conseiller, s'ils sont toutefois prêts à faire des sacrifices du pur point de vue visuel, d'acquérir X-Plane (testé dans le numéro de juillet-août de Joystick). À partir de 800 MHz, Fly! 2 se met à tourner comme une horloge suisse, en sachant toutefois que des zones très accidentées - et donc riches en polygones - pourront causer quelques (rares) sautes de l'image. À part cela, le jeu est très propre et les sons très réalistes.

moins les premiers patches et appareils sortis. Le code de déontologie des journalistes nous interdit de faire des choses aussi amusantes que des appels au meurtre, au désordre public ou à la révolution prolétarienne. C'est dommage, mais c'est comme ça. Cependant, lors de la formation de la sixième République, il serait plus que nécessaire de créer un passe-droit pour s'attaquer à la famille du monsieur qui a décrété que les jeux sortiraient en boîtiers DVD. Attention, je ne suis pas un nostalgique des boîtes en carton à tout prix. Non, ce qui me prend grave la tête, c'est surtout l'absence de documentation papier inhérente à ce type de packaging. Quand on achète le dernier FPS en vogue (genre Max Payne), on peut se permettre de mobiliser cinq minutes de son temps afin d'assimiler les quatre touches qui vont nous permettre de jouer. Dans le cas de Fly! ou semblables, c'est carrément infaisable pour le nouveau venu, d'autant plus que la première version du jeu était bien pourvue dans ce domaine. Bien sûr, les documentations en question sont présentes dans les répertoires d'installation du jeu sous l'inénarrable format .pdf d'Acrobat Reader. Pour disposer d'une documentation en papier, consultable à tout moment, il faut donc imprimer tout cela, ce qui représente 654 page sans compter les manuels concernant chacun des appareils que l'on trouve sur le Net ! Une solution pourrait consister à envoyer à l'éditeur US les factures des ramettes de papier, ainsi que celles des cartouches d'encre que vous allez bouffer pour imprimer tout cela afin d'avoir un produit complet, voire même à leur envoyer le papier et les cartouches pour qu'ils fassent ça eux-mêmes à notre place.



Épilogue

Je suis tout à fait conscient que ce test peut apparaître comme une longue liste de plaintes. Pourtant, Dieu sait que je l'aime, ce Fly! 2 ; il recèle en lui un potentiel de développement aussi important, côté décors et scénarios, qu'un Flight Sim ou un X-Plane. Il ne faut pas se leurrer et jouer les vierges effarouchées : les simulations de vol sont les softs demandant le plus de puissance machine ; et Fly! en demande juste un poil plus que les autres. Les amateurs de beaux avions, avec des cockpits somptueux et fonctionnels ou tout simplement les élèves pilotes en plein brevet retrouveront leurs marques dans le Cessna tout autant que dans le DR-400 de leur Areoclub. Le plus gros regret concerne certainement les zones hors États-Unis, que les développeurs ont laissé un peu en friche en attendant (avec raison) que les amateurs les remplissent eux-mêmes. Rendez-vous donc sur les bibliothèques déjà imposantes du www.avsim.com, pour ceux qui ont la chance de posséder une connexion Internet.

Bob Arctor

En Deux Mots

FLY! 2 FAIT FIGURE DE SEMI-DÉCEPTION TOUT EN CONSERVANT SES QUALITÉS REMARQUABLES ET EN AJOUTANT DES PARTICULARITÉS UNIQUES POUR UNE SIMULATION DE VOL. C'ÉTAIT À PRÉVOIR, LE JOUEUR N'AYANT PAS ACCÈS À INTERNET SE VERRA TRÈS FORTEMENT PÉNALISÉ PAR RAPPORT À SES CAMARADES. HORMIS CELA, LA SIMULATION EST TOUJOURS AUSSI POINTUE, SINON PLUS. N'EST-CE PAS JUSTEMENT CE QUE LES AMATEURS DEMANDENT ?

- + La qualité de simulation, toujours au rendez-vous : la meilleure du marché
- + Les tableaux de bord : des exemples à suivre pour tous
- + Les textures ultra-réalistes de l'eau au sol : difficile de revenir à autre chose après cela
- − La doc de 700 pages à imprimer soi-même
- − Grosse configuration demandée
- − La quasi-obligation de l'accès Internet.




85 TECHN | 88 DESIGN | 84 INTÉRÊT

Le planificateur de vol : une fois de plus, ce n'est pas un modèle d'ergonomie.





20 H GRATUITES ET SANS ENGAGEMENT*, ÇA NE SE REFUSE PAS...

AOL, LA MEILLEURE ASSISTANCE TECHNIQUE[1].

AOL, LE KIT DE CONNEXION LE PLUS FACILE À INSTALLER[2].

AOL, LE N°1 POUR LA CONVIVIALITÉ DES SERVICES, MESSAGERIES, FORUMS, CHATS[2].

1. Source Web Magazine. Juillet 2001.
2. Source linternaute.com : "Les fournisseurs préférés des internautes." Juin 2001.

AOL EST LE SEUL À VOUS PROPOSER 20 HEURES D'ESSAI TOTALEMENT GRATUITES (ACCÈS INTERNET ET TÉLÉCOMMUNICATIONS INCLUS), SANS AUCUN ENGAGEMENT*.

ET POUR SURFER L'ESPRIT LIBRE, DÉCOUVREZ NOTRE ABONNEMENT INTERNET TOUT COMPRIS DE 50 HEURES POUR 99 FRANCS PAR MOIS.**

CONNECTEZ-VOUS GRÂCE AU CD ROM JOINT À VOTRE MAGAZINE.
SI VOUS NE L'AVEZ PAS, TÉLÉPHONEZ AU : **0 826 02 6000** (0,98 F TTC/MIN).

CONFIGURATIONS MINIMUM REQUISES

- **AOL 6.0 :** PC Pentium ou compatible. Windows®95/98/Me : 32 Mo RAM (minimum) et 130 Mo d'espace disque. Windows®2000 : Remote Access Services (RAS) installé - 64 Mo de RAM (minimum) et 108 Mo d'espace disque.
- **AOL 5.0 :** Macintosh™ avec Power PC. Système 8.1 ou supérieur : 32 Mo de RAM (minimum) et 30 Mo d'espace disque.
- **AOL 3.0 :** PC Processeur : 486. Windows®3.x : 8 Mo de RAM et 20 Mo d'espace disque.
- **Modem :** 14.4 Kbps mini (AOL 3.0) ou 28,8 à 56 Kbps (AOL 5.0 et 6.0) ou Numéris.

* Votre offre d'essai comprend 20 heures totalement gratuites (accès Internet + télécommunications inclus) à utiliser dans les 30 jours qui suivent votre première connexion. A la fin de votre période d'essai, vous bénéficierez de la formule (Internet + télécommunications inclus) par défaut en vigueur à ce moment là, pour la connaître tapez le mot clé : MA FORMULE. Vous pouvez à n'importe quel moment consulter toutes nos autres formules d'abonnement, en tapant le mot clé : ABONNEMENT et ainsi sélectionner celle qui vous convient afin d'en bénéficier après la fin de votre période d'essai. Pour profiter de l'offre AOL, vous devez avoir plus de 18 ans, disposer d'une carte et d'un compte bancaires. Offre non cumulable avec toute autre offre promotionnelle AOL, réservée à un essai par foyer, à la France métropolitaine et valable jusqu'au 31/12/2001. Informations exactes au 1/07/2001. Pour les forfaits Internet + télécommunications inclus, les connexions se font uniquement sur un n° 0 860 intitulé, dans le cadre de la procédure d'abonnement "Offres Tout Compris" (appels gratuits, toutefois la toute première connexion, lors de l'ouverture de votre compte, est facturée en appel local).

** Offre mono-poste strictement réservée aux particuliers résidant en France métropolitaine pour une durée d'engagement de 24 mois. Conditions détaillées de cette offre en ligne sur AOL et au **0 826 02 6000** (0.98 F TTC/MIN).









MULTIJOUEUR	
Réseau Local	8
Internet Serveur	8

Jouable sur Pentium II 400, 64 Mo, 521 Mo disque libre, carte 3D **Éditeur** Microsoft
Développeur Microsoft États-unis
Texte et voix VF **Nbre de joueurs** 1 à 8





- Chef ! Chef ! avons localisé engin hostile en approche.
- Roger ! Veuillez procéder à l'interpellation du véhicule.
- Chef ! L'individu se déplace à bord d'une poubelle géante de huit mètres de haut !
- ...
- Rectification chef, il s'agirait plutôt d'un Mechwarrior de combat.

Mech Commander 2

Combat tactique Mechwarrior pour amateurs de Battletech et de STR - PC CD-Rom

L'action de Mech Co 2 prend place dans une région politiquement instable comme son nom l'indique, le Chaos March. Nous nous retrouvons propulsés dans les charentaises blindées d'un Mech Commander mercenaire. En fait, le héros du précédent Mech Co, qui en avait marre de se faire exploiter, a décidé de passer freelance. Ouais. Notre mission : combattre pour le compte de trois maisons nobles de la Sphère Intérieure, afin de protéger leurs intérêts dans ce coin malfamé de la galaxie. Et, accessoirement, se payer une planète paradis sur Glandurax XII. On se motive comme on peut.

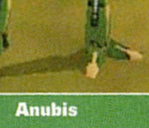
Retour à 3D-land

Dans la longue lignée des jeux Battletech, le fond de commerce de FASA, Mech Commander propose une approche différente. Au lieu d'être placé en vue subjective (souvenez-vous des sympathiques Mechwarrior 2 et 3) Mech Commander 1, sorti en 98, optait pour la vue externe. Comme dans un Stratégie Temps Réel, on contrôlait une escouade de gros robots en vue isométrique. Le premier opus n'avait pas vraiment convaincu les amateurs de combat futuriste, habitués à suer dans leurs grosses carcasses, à zoomer pour tirer de loin et se prendre un torticolis dès qu'il s'agissait de regarder en arrière.
Pour Mech Co 2, Microsoft a jeté son vieux moteur à la poubelle et nous en propose un vrai de vrai, de moteur 3D.
En plus des avantages esthétiques évidents (nous reviendrons là-dessus plus loin) la 3D permet de gérer de manière plus intelligente certaines notions importantes dans un soft tactique. Notamment les lignes de vue. Les décors de Mech Commander sont soigneusement saupoudrés d'obstacles en tout genre qui font rien qu'à nous bloquer la perspective, nous obligeant ainsi à nous avancer pour voir si un Mechwarrior bi-classé missile/voleur n'attend pas au détour d'un fourré. Le programme gère aussi les élévations de terrain. Une véritable invitation à percher des snipers sur les hauteurs, à la mode serbe.
On en attendait pas moins dans un jeu de combat futuriste. « Voir sans être vu » est le mantra que se répète inlassablement le commander mech. Et on nous en donne les moyens grâce aux probes que l'on peut envoyer en avant, tous senseurs à l'affût, pour détecter l'exhibitionniste ennemi planqué dans les buissons.
Le petit stratège en herbe aura donc le plaisir de développer des techniques aussi évoluées que le jeu d'échecs. Supposons que vous arriviez dans un coin malfamé. Placez deux Mechs équipés



Ze Mechs

Ze Mechs

Anubis



Atlas



Bushwacker



Cyclops



Enfield



JagerMech



Lao Hu



Raven



Razorback



Sha Yu



Largué par hélicoptère, votre ami le camion de réparation.

Les unités ennemies apparaissent en rouge grâce aux senseurs.

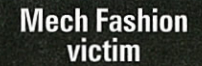






de missiles longue portée (LRM) sur une colline, masqués par un arbre (un platane fera l'affaire). Envoyez ensuite un scout innocent en approche pour débusquer l'ennemi et obtenir une ligne de vue pour vos Mechs lourds. Quand l'adversaire s'approchera de votre éclaireur pour le détruire, il sera accueilli par une bonne brandade de missiles. Vous ferez un usage immodéré de ce genre de tactique. Etre placé en hauteur est toujours tout bénéf' : on voit sans être vu, on inflige plus de dégâts ; une tactique parfaite pour attaquer une base.

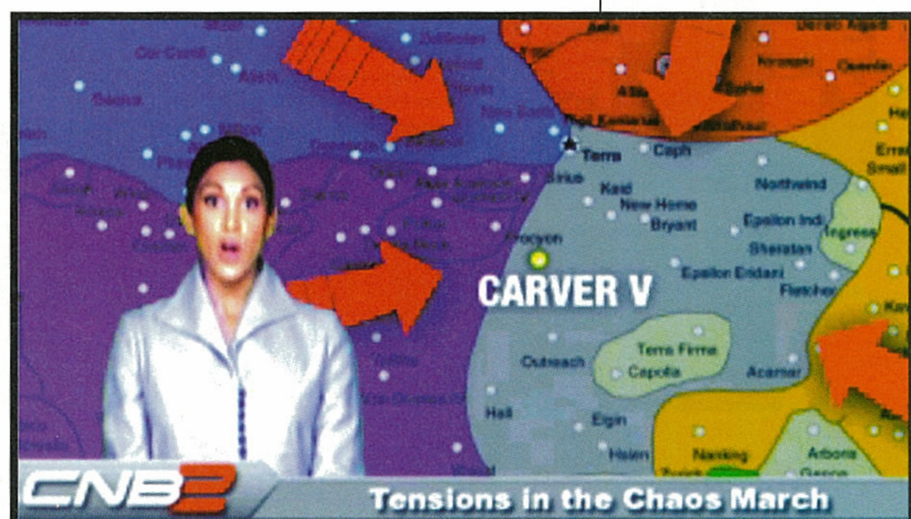
Autre caractéristique du moteur 3D cuvée 2001 : le brouillard de guerre a disparu. Dans un vibrant élan vers plus de réalisme et moins de blizzarderies, les designers se sont dit que c'était un peu débile d'avoir à parcourir toute la carte pour reconnaître le relief. Le moindre satellite est capable de dresser un relevé topographique des lieux avant que le dropship ne lâche les Mechs sur le terrain des opérations. Ça nous évitera donc de partir droit dans une impasse. Évidemment, les unités ennemies ne seront pas visibles sur la carte tant que vous n'aurez pas acquis une ligne de vue franche avec un de vos p'tits gars.



Mech Fashion victim

Les Mechs de Coco Commander 2 sont estampillés FASA. Comprenez par là qu'ils ont été soigneusement choisis par des experts agréés dans les grandes fermes d'élevage de mechs de l'Ouest américain. On trouvera une combinaison d'unités populaires provenant du premier Mech Co. Mais aussi quelques jeunes premiers qui font ici leur première apparition dans l'univers Battletech. Reportez-vous aux deux encadrés pour avoir une vue d'ensemble de l'écurie.

Entre les missions, des séquences vidéo un peu nazes, à la manière de Starship Troopers, mais sans le deuxième degré.



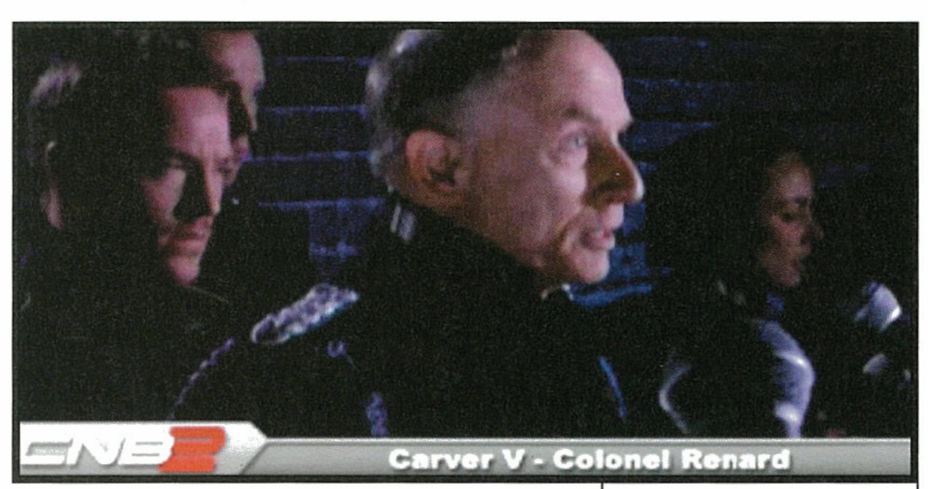


Chaque Mech bénéficie donc de caractéristiques particulières comme les niveaux de blindage, le nombre d'emplacements d'armes, la dissipation thermique et autres vitesses de pointe. Il sera assez facile de customiser ces Mechs dans le MechLab, pour peu que vous preniez en compte les limitations de chaque type de châssis. En fait, vous finirez par coucher avec les fiches techniques de vos robots. Parvenir à choisir le bon Mech en fonction du terrain et du pilote constitue le principal atout d'un bon Mech Commander.

Si les montures sont de première importance, la gestion des pilotes n'est pas à négliger. Loin de là. Vous aurez une influence directe sur l'évolution de vos pilotes et leur préparation avant le combat. Grâce à l'expérience acquise au combat, vous transformerez la bleusaille en vétérans tatoués, en attribuant des points de-ci de-là aux compétences arme, navigation ou senseurs. La meilleure stratégie consiste à combiner des pilotes aux compétences variées et complémentaires. Mais en gros bourrin que vous êtes, vous finirez par utiliser des pilotes ultra-balèzes dans leur spécialité pour définitivement enfoncer le clou chez l'adversaire.

Dernier boulon sur le gâteau : la gestion du pillage. En bon jeu Battletech, MechCo nous permet de récupérer du matériel ennemi sur le champ de bataille. La récupération se fait directement en cours de mission, en appelant une unité volante. Seulement voilà, cela vous coûtera bonbon en points de ressources, points durement acquis au front. Évitez donc de récupérer des Mechs de daube. Les points de ressources pourront également être employés pour obtenir des renforts en cours de route. Vous vous arracherez les cheveux avec vos trois points de ressources à choisir entre un bombardement aérien, un poseur de mines, un camion de réparation, un tank éclaireur ou des probes senseurs. Enfin, il est quand même possible de récupérer des petits points supplémentaires en capturant des bâtiments ennemis.





Le grand stratège militaire, le colonel Renard, joué par Louis de Funès.







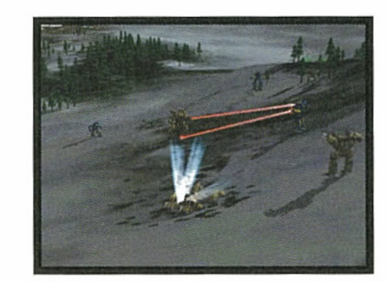
Avec l'expérience acquise, vous pourrez faire progresser vos pilotes.



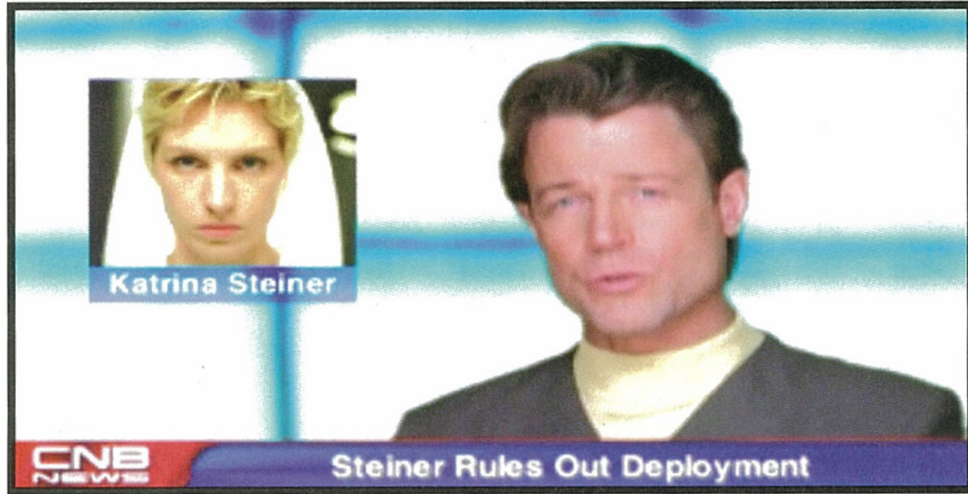


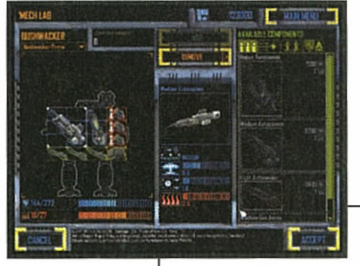
Dans la dentelle

Alors que l'action de Mech Commander s'est souvent résumée à voir Capri et crever, ce nouvel opus essaye de proposer une campagne de missions aux objectifs variés. On ne verra pas Capri puisque toutes les missions se déroulent sur la même planète. Mais on traversera des paysages variés allant de l'atoll de Mururoa, à la forêt de conifères en passant par des missions nocturnes et moult attaques de bases. Il pourra s'agir de partir en reconnaissance, de récupérer des ressources ou, plus prosaïquement, d'éradiquer une zone donnée. Les missions sont tout ce qu'il y a de plus linéaires. Parfois, quelques objectifs supplémentaires pourront apparaître en cours de route. Grande amélioration





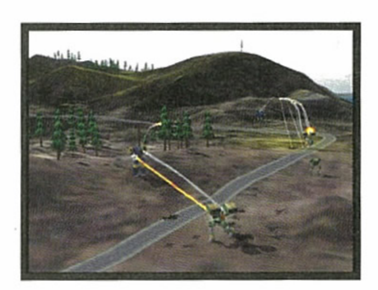




Le fameux Mech Lab où on pourra habiller et déshabiller ses Mechs.

Un peu de technique

Accéléré 3D comme il se doit, MC 2 accepte des résolutions correctes comme le 1280x1024 en 32 bits ou même le très précieux 1600x1200 si votre carte vidéo et votre moniteur vous autorisent ce genre de facéties. Sur un PII 500 avec TNT 2, MC 2 tourne correctement en 1024x768 avec toutes les options au taquet. Pour monter plus haut en résolution, il faudra compter sur une machine plus puissante. Sinon, entre le chargement des sons et les mouvements de caméras, ça rame un max. La ram (128 Mo) sera aussi bienvenue. Les temps de chargement entre les missions sont aussi plutôt longounets.



par rapport à Mech Co 1 : il est désormais possible de sauver en cours de mission. C'est pas du luxe dans un jeu tactique temps réel. Autre option intéressante : en mode pause, on peut programmer les mouvements de nos Mechs à l'avance.
À ce propos, s'agissant d'un gameplay temps réel, les Mechs sont dotés d'un semblant d'Intelligence Artificielle. Ce qui ne les empêchera pas de se montrer bien idiots dans certaines situations.
En revanche, ils sont capables de changer de fusil d'épaule si leur arme principale venait à être détruite. De même qu'ils seront capables de contourner un obstacle pour parvenir au but fixé. À moins qu'ils préfèrent simplement broyer sur leur passage ledit obstacle. Oui, c'est pratique pour les créneaux, les gros robots de combat.
L'interface de Mech Commander 2 est relativement intuitive. On dispose d'un éventail de contrôles de caméra, afin de zoomer, tourner et orienter le point de vue à notre guise. Le pointeur de la souris est un peu crétin, mais à l'usage, on se débrouille d'autant qu'on dispose d'un paquet de touches de commande.

Beau comme un robot

Un petit coup d'œil sur les photos d'écran de ces pages suffit pour déclarer que MechCo 2 est joliment réalisé. Les Mechs, adorablement texturés, gambadent joyeusement dans des décors sylvestres ou urbains. Leurs petits pieds métalliques laissent des empreintes sur le sol. Ils se frayent un chemin avec une grâce toute féline, en abattant murs et arbres sur leur passage. Des fois même ils font des ronds dans l'eau. Les effets d'éclairage dynamique, d'ombres portées, de feu et de particules sont mignons tout plein, de même que les sympathiques explosions.
Pour finir, et en attendant un hypothétique éditeur de missions, Mech Commander 2 dispose d'un certain nombre de modes multijoueurs. On relevera des scénarios de capture de base, roi de la montagne et autre élimination totale. Les parties s'exécutent en réseau local ou sur Internet via la Gaming Zone.
Et ce qui est cool, c'est qu'on pourra jouer en mode coopératif.

ians0lo

En Deux Mots

SI VOUS TROUVEZ QUE LA VUE EXTERNE ET LES MECHWARRIORS FONT BON MÉNAGE (CE QUI N'EST PAS MON CAS) MECH COMMANDER DEVRAIT VOUS PLAIRE. LE MOTEUR 3D ET LA BONNE GESTION DE L'UNIVERS BATTLETECH SONT AU RENDEZ-VOUS.

- \+ **Moteur 3D sympa**
- \+ **Gestion de lignes de vue et des élévations**
- \+ **On peut sauver en cours de mission**
- \+ **Estampillé Battletech**
- − **Combat confus en temps réel**
- − **Lent en haute résolution**
- − **Curseur débile**
- − **Temps de chargement**


82 TECHN


85 DESIGN


84 INTÉRÊT

Ce troisième jeu de la série Myst vous propose de continuer les aventures d'Atrus. Revenons un peu en arrière, histoire de nous rafraîchir la mémoire. Le premier nous faisait connaître les livres des D'ni qui permettent de voyager entre différents âges. À l'époque, Atrus, l'un des derniers descendants de cette race, se retrouvait emprisonné par ses deux fils qui ne désiraient qu'une chose, détruire ses créations en brûlant les livres. Riven (Myst 2, quoi), après le mari, nous envoyait délivrer la femme, Catherine. Exile sonne la fin de la série. Dans ce dernier tome, Atrus et Catherine vivent enfin une existence paisible dans Tomahna. Ils ont même une petite fille tout ce qu'il y a de plus charmante. Oui mais voilà, dans l'ombre un nouvel ennemi guette, prêt à prendre l'avantage au moindre faux pas. L'histoire de cette haine, on la découvre au fil du scénario en poursuivant le voleur qui s'est introduit chez Atrus. Mais maîtriser un tel homme est loin d'être évident et ce n'est plus la liberté de Catherine ou d'Atrus qui est mise en danger mais bien la survie des D'ni.

Des peintures sur les murs plutôt bizarres, des destructions gratuites, il y a un vrai malade qui rôde dans ces mondes.

Méningite en perspective ?

Le scénario se présente comme non linéaire. Suite au vol chez Atrus, vous arrivez sur une île rocheuse formée d'à pics et de surplombs. Là, la majorité des mécanismes sont faussés, mais avec un peu d'astuce, vous pouvez les réparer et accéder ainsi à trois autres âges. La résolution de leurs mystères vous donne accès enfin à un dernier monde qui verra l'affrontement final entre vous et l'ennemi d'Atrus. Outre la possibilité de résoudre les puzzles et de passer dans la majorité des mondes sans l'obligation de résoudre tous les puzzles, plusieurs fins différentes vous sont proposées pour permettre une véritable interactivité. Le décor se met lui aussi de la partie. Les mondes que vous visitez sont assez petits mais construits à base de circonvolutions. Les chemins s'enroulent, se dédoublent, se rejoignent et se ré-enroulent en formant d'étranges labyrinthes de rochers et de rails. Déjà vu mais toujours impressionnant. La progression à travers les âges représente alors elle-même un mystère géographique. Il ne faut donc plus vous contenter d'essayer de solutionner les différents mécanismes qui se présentent à vous, mais aussi tracer une carte des mondes. Cette double évolution à travers les secrets du paysage et des énigmes n'évite pas de ressentir l'absence de vie. Quelques animaux viennent bien les peupler, mais leur rareté en fait plus un sujet d'étonnement qu'une présence. Chaque monde est homogène et les puzzles se basent sur les règles technologiques inhérentes à chacun d'entre eux. Ils se résolvent souvent de manière séparée mais forment une continuité. En règle général, ramener à la vie toutes les pièces qu'ils actionnent permet de remettre sur pied la machinerie du monde auquel ils appartiennent. On pourrait écrire tout simplement que Exile est un Myst de plus. Il utilise certes les même ficelles pour nous faire tripper, mais il a le mérite d'offrir une continuité d'ambiance et de mystère. Si les puzzles, à leur habitude, ne se résolvent pas d'un coup de baguette magique, du moins restent-ils assez simples en comparaison de ceux de Riven. Ce troisième épisode n'amène rien de plus aux deux autres, il permet juste aux fanas de la série de passer à nouveau un moment dans un univers qui a déjà prouvé son intérêt.

Kika

Myst3 : Exile

AVENTURE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Les Myst passent et se ressemblent. Celui-ci ne déroge pas aux règles du genre et propose en droite ligne puzzles mécaniques et ambiance étrange.

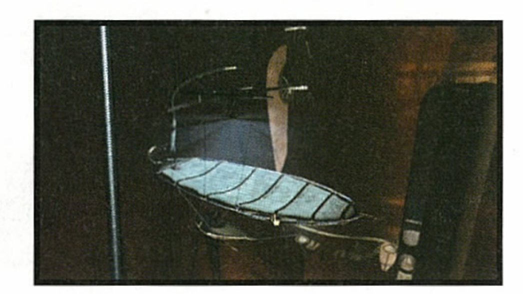


Le journal du mystérieux ennemi d'Atrus vous donne de précieuses indications sur les divers mécanismes faussés.





JOUABLE SUR PENTIUM II 300, 64 MO RAM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR PRESTO STUDIO ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1



Un peu de technique

L'évolution technique entre Riven et ce dernier Myst est loin d'être révolutionnaire. Conservant le même principe de décors figés sans pratiquement aucune animation, tout en intégrant des mouvements à 360° grâce à son nouveau moteur 3D, Exile offre toujours autant de détails dans chacun des éléments du décor. Les effets lumineux impressionnent et habillent les paysages vides d'un peu de vie. La qualité de la musique est toujours aussi exceptionnelle et s'accompagne d'une bande sonore très importante pour résoudre certaines énigmes. Les acteurs sont convaincants et on admire à nouveau Rand Miller dans le rôle d'Atrus. Si l'équipe de Cyan n'a pas développé ce nouveau Myst (un gros projet online est en création), tout au moins est-on sûr qu'elle a gardé un œil sur son bébé.

En Deux Mots

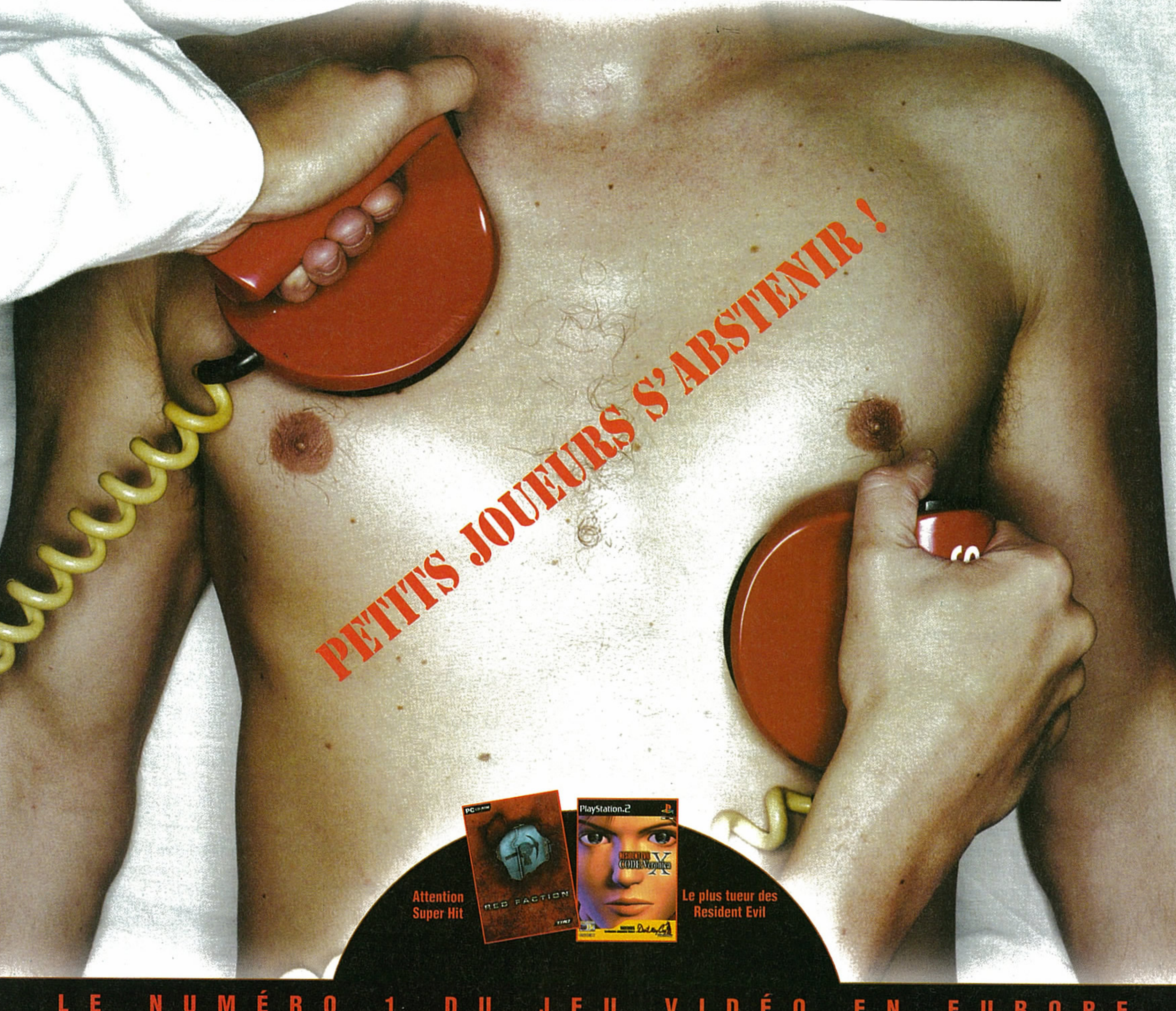
MYST N'A PAS VRAIMENT CHANGÉ. QUELQUES ANNÉES DE PLUS, ET ON S'IMMERGE À NOUVEAU DANS LA MÊME AMBIANCE. ALORS SI VOUS AIMEZ TOUJOURS AUTANT VOUS PRENDRE LA TÊTE EN ESSAYANT DE FAIRE FONCTIONNER DE MYSTÉRIEUX MÉCANISMES TOUT EN VISITANT DES MONDES SUPERBES, N'HÉSITEZ PAS, VOUS TROUVEREZ VOTRE BONHEUR.

+ Toujours aussi ambiance
+ Les détails très poussés
- Peu d'animations
- Des mondes vides

76 TECHN | 88 DESIGN | 78 INTÉRÊT

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D



LE NUMÉRO 1 DU JEU VIDÉO EN EUROPE

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
07 Annonay	04 75 67 70 76
08 Charleville	03 24 57 98 93
09 Pamier	05 34 01 02 14
11 Carcassonne	04 68 25 75 84
11 Narbonne	04 68 42 37 58
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 02 07
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
15 St flour	04 71 43 56 56
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 Royan	05 46 22 15 04
22 Dinan	02 96 85 17 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
35 Vitre	02 33 55 10 37
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Grenoble	04 76 09 26 68
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Prés-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Chateaubriant	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
47 Marmande	05 53 20 49 15
52 St Dizier	03 25 96 09 74
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
59 Roubaix	03 20 68 96 93
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Fléche	02 43 94 99 79
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbeuf	02 35 77 83 90
76 Rouen	02 35 73 68 50
76 Yvetôt	02 32 70 00 47
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Ozoir la Ferrière	01 60 18 54 48
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	05 53 77 28 08
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
81 Albi	05 63 49 02 99
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
85 Challans	02 51 49 77 92
88 Epinal	03 29 82 06 97
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Asnières	01 47 33 19 76
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
95 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
97 La Reunion	02 62 96 75 38
97 Le Tampon	02 62 57 60 49
97 St Joseph	ouvert
97 St Pierre	02 62 96 75 38
97 St Denis	02 62 94 40 80
97 Guadeloupe	05 90 21 88 50
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

• 3 magasins.

ESPAGNE

• 10 magasins.

BELGIQUE

• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33

• Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Dignes les Bains • Mamers • Alençon • Olonne /mer

Add-on destiné à tous les aviateurs frustrés de ne pas être devenus chauffeurs de maître.







Corporate Pilot

ADD-ON FLIGHT SIMULATOR POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Cette extension n'est rien de plus qu'une bibliothèque d'avions d'affaires comme on en possède dans les plus grandes boîtes ou alors à Joystick. Ici, contrairement aux autres sempiternels « add-on payant qui font moins bien que les freeware », on a le droit à une véritable débauche de trucs intéressants. Le choix d'appareils rares (Beechcraft Starship, Dassault Falcon 2000, Cessna 441 Conquest) est une excellente surprise. Les tableaux de bord eux aussi ont eu droit à une grande qualité de réalisation, et on trouve de nombreux instruments totalement inédits et fonctionnels (on remarque enfin la possibilité d'armer les Spoilers) ainsi qu'un ordinateur de bord (FMC) qui se rapproche en qualité de celui de PSS-747-400 avec SID, STARS, contrôles des performances et j'en passe. Corporate pilot est donc un produit idéal pour ceux qui ne souhaitent pas toucher au monde des avions de ligne, tout en souhaitant un certain confort high-tech dans le vol.

Bob Arctor

En Deux Mots

UN EXCELLENT ADD-ON, CONTRE TOUTE ATTENTE. UN CHOIX D'AVIONS ET DES TABLEAUX DE BORD SORTANT VRAIMENT DE L'ORDINAIRE GRÂCE À LEUR FMC INTÉGRÉ. UN MUST POUR LES AMATEURS DE BIZ-JET.

+ L'ordinateur de bord et de superbes instruments
+ Un vrai pack commercial d'avions comme on désespérait d'en revoir
– J'aurais voulu encore plus d'avions

80 TECHN · 80 DESIGN · 85 INTÉRÊT

Flight Deck II

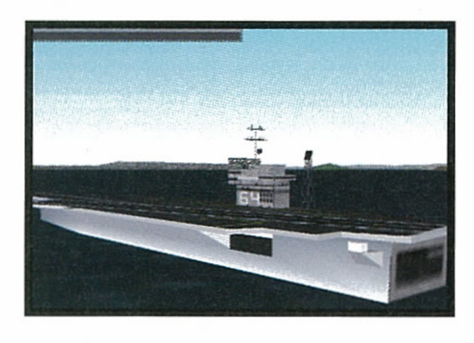
ADD-ON FLIGHT SIMULATOR 2000 & COMBAT FLIGHT SIMULATOR II POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Le truc bien vu, c'est que Flight Deck II fonctionne aussi bien pour Flight Sim 2000 que pour Combat Flight Simulator II histoire de donner un vrai sens au mot anachronisme et pouvoir détruire une poignée de Zéros aux sidewinders lancés par un Tomcat. Mon Dieu ! cette scène existe vraiment au cinéma : dans l'un des plus grands navets de l'histoire de la pellicule argentique, j'ai nommé « Nimitz : retour vers l'enfer » qui réussit la performance de réunir l'un des scénarios les plus ridicules qu'il soit (un porte-avions nucléaire américain remonte le temps pour se retrouver la veille de l'attaque de Pearl Harbor), une poignée d'acteurs bien misérables et un ou deux paradoxes temporels de mes deux. Bref, retour au jeu : eh bien, le jeu c'est un peu la même chose : les développeurs croient remonter le temps jusqu'à l'époque où on pouvait refiler n'importe quel add-on payant aux gogos du coin. Les avions sont mignons et bien choisis (Corsair, Viking, Tomcat), les tableaux de bord aussi. Seul problème, X-plane, testé le mois dernier, fait pareil et même mieux : les navires subissent les effets de la houle et se déplacent, ce qui donne un vrai sens au terme « crash à l'appontage ».

Bob Arctor

Au dos de la boîte de jeu, quelqu'un a donné un coup de tampon « Not for Resale ». La tentation était grande.





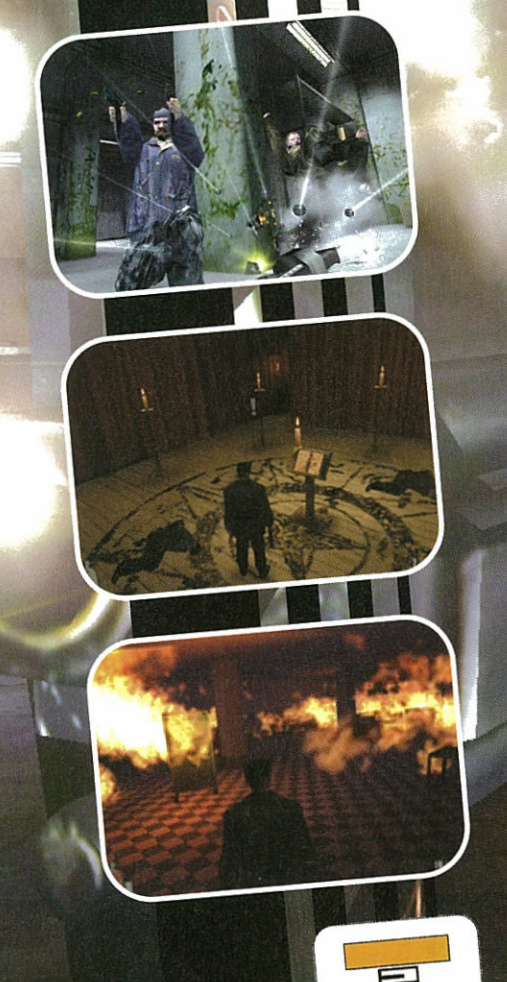


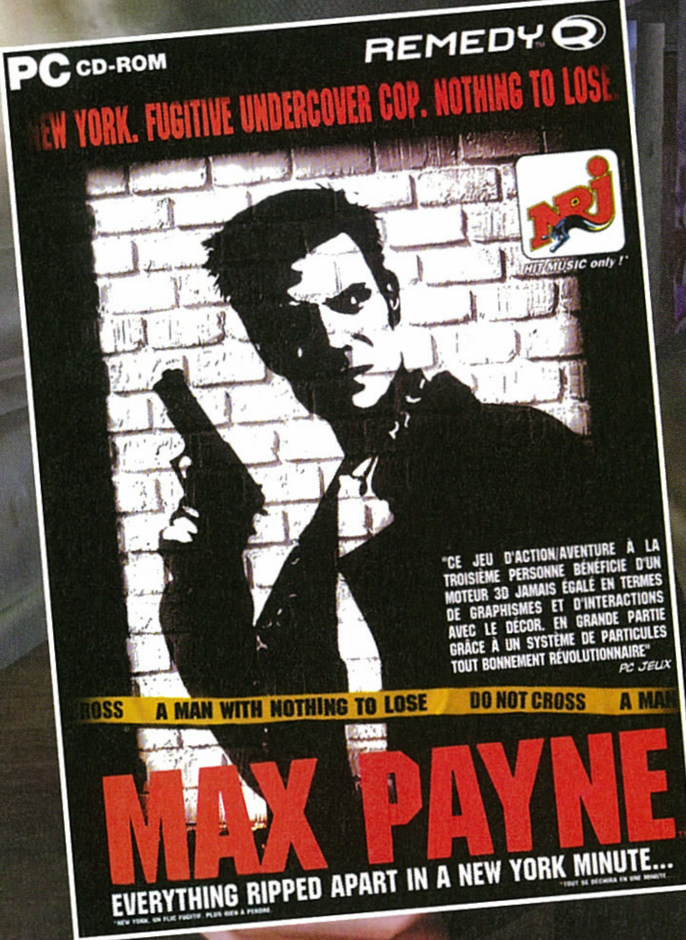


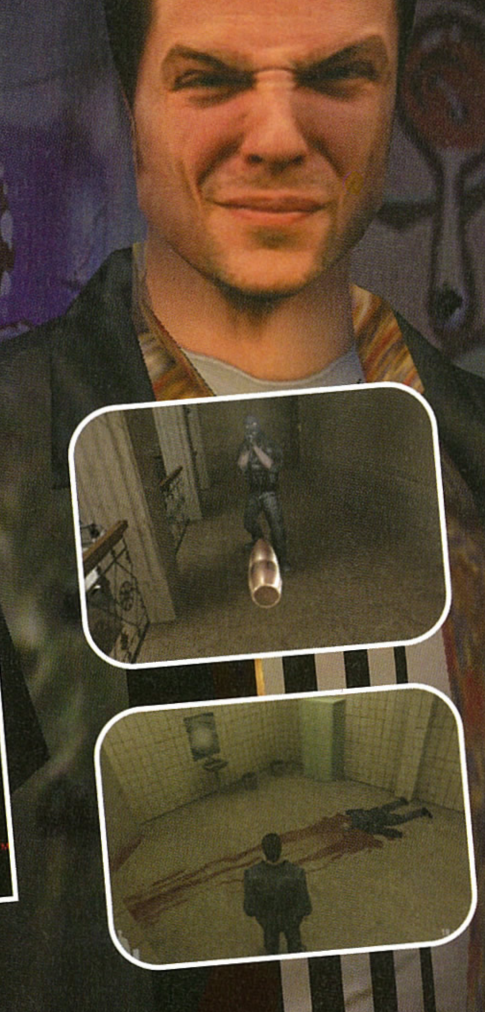
GAGNEZ



sur PC







Sur le...

3615 joystick

2,21 F/mn

Astuces & soluces de jeux vidéo PC





MULTIJOUEURS	
INTERNET	8
LAN	8

JOUABLE SUR **PII 500, 64 MO**

ÉDITEUR **MINDSCAPE**

DÉVELOPPEUR **DAYDREAM SOFTWARE SUÈDE** TEXTE ET VOIX **VO**

Comment perdre 95 % de son lectorat ? En commençant un test par « Je vais vous parler d'un jeu de motoneige ». J'avoue, moi non plus je n'étais pas très chaud au départ. Passe encore que ce sport soit complètement ignoré dans nos contrées, « pour d'obscures raisons climatiques » me souffle-t-on. Ce qui embête surtout, c'est qu'on n'a pas vraiment envie de se vautrer dans la poudreuse en plein mois d'août. Et puis on se dit que la neige c'est salissant, que ces engins ça fait du bruit, qu'on pourrait se faire kidnapper par un trappeur, ou piétiner par un troupeau d'élan… OK je l'avoue, j'avais un a priori négatif. Mercedes Benz Truck Racing nous avait pourtant prouvé qu'on pouvait faire un bon jeu, même avec les engins les plus idiots (« Une course de poids lourds ? Ouarf ouarf ouarf ! »), mais ce miracle allait-il se répéter avec Ski-Doo X-Team Racing World Championship Pro 2002 Plus Plus ?

Hop-là, dans le cerceau enflammé, comme les lions au cirque.



Évidemment, les dénivelés sont beaucoup plus importants que dans un jeu de course classique, on se retrouve parfois à escalader de véritables murs à dos de motoneige.



Ski-Doo X-Team Racing

COURSE DE MOTO-NEIGE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Aujourd'hui, j'étais d'humeur fofolle, j'aurais pu vous écrire un poème à la gloire des papillons et des libellules sur trente pages, j'aurais pu vous chanter à tue-tête quelques chansons de troubadour, accompagné à la violine par un jeune éphèbe en toge blanche, mais finalement, c'est un jeu de course de scooter des neiges qui est arrivé sur mon bureau, alors je remets ces projets à plus tard.





Conduire son engin sur un lac glacé est beaucoup plus délicat que sur une piste neigeuse bien balisée.



Bah ouais…

Bon, je lance le jeu, je mets les options graphiques à donf pour faire honneur à ma config de bourgeois, je customise un peu mon joueur (on choisit son nom, sa tenue et on peut aussi faire des réglages sur le ski-doo pour favoriser la vitesse, l'accélération etc.), et c'est parti pour un tour en mode Practice. Hmmm, c'est mignon le décor, là. Et puis le scooter, il se manie vachement bien au clavier… Essayons au gamepad… Bon, pareil… J'avoue n'avoir jamais enfourché de ski-doo, mais ce qu'on ressent dans les contrôles a l'air assez crédible. Certes, l'engin explose les 140 km/h en moins de 4 secondes, ce qui me paraît un chouïa arcade, et on peut effectuer des sauts d'une bonne quinzaine de mètres sans s'aplatir comme une merde à l'atterrissage, mais à part ça, le modèle physique semble réaliste. On sent vraiment bien l'inertie de la bête, on a des bonnes sensations de glissades contrôlées pendant les virages... Sur les parcours en extérieur, on sent bien les différents types de neige (damée, poudreuse, verglacée…) et il faut adapter la conduite du scooter en conséquence. Et puis, surtout, le « feeling des contrôles » (copyright Fishbone, All



Les circuits sont en fait des successions de checkpoints. Entre eux , on peut prendre le chemin qu'on veut.



Le pilotage du ski-doo est assez technique, et passer les virages sans perdre trop de temps demande de la pratique.

Un peu de technique

Dans la grande tradition des jeux de sport un peu extrêmes, la bande son est composée de morceaux interprétés par des jeunes gens révoltés, qui grattent très fort leur guitare électrique et tapent très vite sur leur batterie. Au niveau graphique, rien de particulier à signaler : le jeu n'est pas rempli de choses étourdissantes de beauté, mais les textures neigeuses sont très réussies, les reliefs sur la piste sont bien visibles et les animations des pilotes sans reproche. L'absence de bump-mapping ou d'effets graphiques dernier cri n'est pas bien gênante, car cela permet à la course d'être très fluide, même sur une configuration modeste, et d'avoir des contrôles qui répondent au doigt et à l'œil sans aucun « lag » dû à une surcharge de travail du CPU. Tout ce qui est au-dessus de 500 MHz et qui est accompagné d'une carte graphique performante en OpenGL vous permettra de profiter du jeu sans problème.





Façon Motocross Madness, on saute parfois des hauteurs délirantes tout en faisant le con sur le scooter pour ramasser des points de bonus.

Rights Reserved 2001) est excellent, il est possible de trajecter au poil de marmotte près ou encore de récupérer, d'un coup de guidon habile, les pertes d'adhérence après un passage bosselé. Au bout d'un moment, on se rend compte que cela ressemble assez aux courses « Outdoor » de Motocross Madness, avec toutefois de meilleures sensations et un pilotage un peu plus technique. D'ailleurs, il n'y a pas que ça qui rappelle Motocross Madness : pour épater la galerie, il est possible d'effectuer de nombreuses cascades différentes sur le ski-doo lors des sauts, du style Nac-Nac ou Superman pour les connaisseurs.

À flanc de montagne

Vous pourriez vous demander si ça ne devient pas rapidement lassant de faire des virages dans la neige. Eh bien, à ma grande surprise, pas du tout. La raison est simple : les quinze circuits du jeu, qu'on débloque en terminant successivement les différents modes Championnat, sont très bien étudiés et très variés. Certains se font dans des stades, on y trouve alors des obstacles et des sauts bien propres, de la neige parfaite et pas un seul arbre pour s'encastrer dedans. Mais la majorité des circuits se déroulent en extérieur, sur des parcours parfois assez longs dans des paysages à fort dénivelé qui vont du sous-bois accueillant au lac gelé en passant par les ravins alpins, les flancs de montagne rocailleux ou encore les pistes de skis et leurs hostiles poteaux de télésiège. Au final, on prend donc vraiment du plaisir à maîtriser les finesses du pilotage de ski-doo sur ces parcours exigeants, et on s'amuse comme sur n'importe quel bon jeu de course à améliorer ses temps ou à lutter contre des pilotes adverses et leur intelligence artificielle tout à fait honorable.

Ackb0o





En Deux Mots

SKI-DOO X-TEAM RACING PROPOSE TOUS LES INGRÉDIENTS D'UN BON JEU DE COURSE : DES CONTRÔLES IMPECCABLES, UN MODÈLE PHYSIQUE CRÉDIBLE ET DES CIRCUITS INTÉRESSANTS. FINALEMENT, LE SCOOTER DES NEIGES PASSE TRÈS BIEN EN JEU VIDÉO.

- + Très bonne maniabilité
- + Un bon mélange entre l'arcade et le réalisme
- + Des circuits assez variés pour maintenir l'intérêt du joueur
- − Faut aimer la neige, sinon…
- − Une réalisation assez quelconque









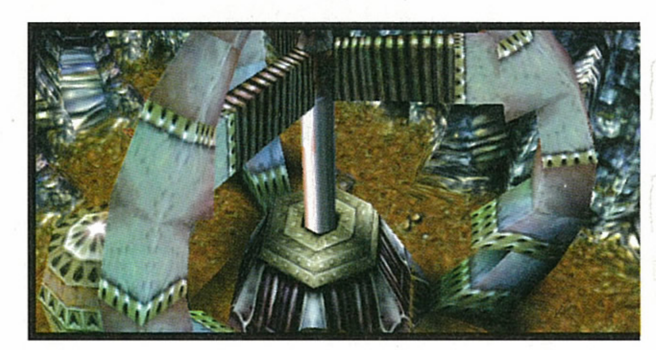
Jeu distribué aussi sur console, Technomage emploie souvent les mêmes ficelles en intégrant des parcours d'obstacles.





JOUABLE SUR PII 300, 64 MO RAM ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR SUNFLOWERS ALLEMAGNE TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1

Un scénario créé comme un conte, un héros à peine sorti de l'enfance, Technomage s'adresse avant tout aux enfants, petits et grands.



Technomage
En quête de l'éternité

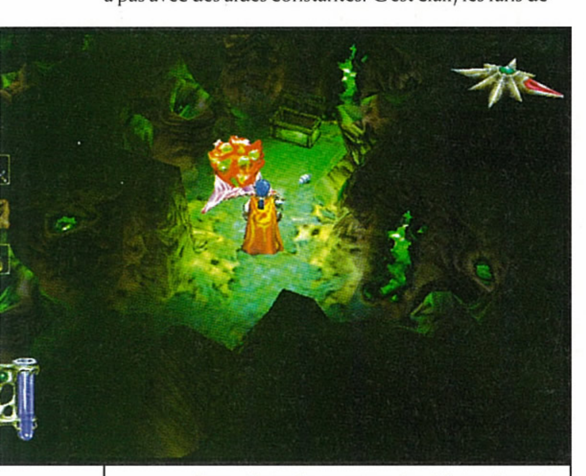
ACTION/ PLATE-FORME/ RPG POUR LE GRAND PUBLIC - PC, CD ROM

Naître bâtard a toujours été un problème : on ne sait jamais de quel côté se placer. Mais pour Melvin, ce problème-là vient vite d'être dépassé par un autre beaucoup plus stressant. Suite à un tremblement de terre, les habitants de son village maternel qui jusque-là lui faisaient bon accueil, cherchent à lui trouer la peau. Eh oui, il ne faut pas rêver : quelle que soit la nature des êtres, à la moindre menace, celui qui sort du lot devient vite le bouc émissaire. Dans ce cas-là, la meilleure solution consiste le plus souvent à prendre ses jambes à son cou avant que la vindicte populaire ne vous expédie dans le cimetière le plus proche. Suivant ce précepte, notre jeune héros rejoint la cité paternelle. Hélas, pas de chance pour lui, celle-ci se révèle à moitié détruite et son père a disparu dans un cratère. Apparemment, seul Melvin avec sa double origine peut découvrir l'origine des bouleversements actuels et les maîtriser.

Pour aventurier néophyte

Technomage se présente comme un jeu de plates-formes saupoudré d'éléments RPG. Votre héros est caractérisé par plusieurs attributs (force, intelligence, constitution et mysticisme) auxquels vous associez, au fil du scénario, des objets et des pouvoirs. Le principe est très simple : les ennemis tués et les quêtes résolues donnent de l'expérience qui vous permet de changer de niveau. À chaque passage, vous distribuez deux points sur l'ensemble de vos compétences. Les éléments de rôle sont extrêmement simplifiés : le joueur n'a pas beaucoup de choix, et le scénario linéaire le suit pas à pas avec des aides constantes. C'est clair, les fans de Baldur's Gate n'y trouveront pas leur compte mais, par contre, les néophytes seront enchantés.
Les actions du joueur sont limitées à sauter de piton en piton, à courir ramasser des objets et surtout à combattre. Les créatures rencontrées ne lui laissent pas une minute pour souffler. Les huit cartes proposées disposent de vastes niveaux labyrinthiques peuplés par multitude de monstres. Araignées, squelettes, goules et bien d'autres se précipitent sur lui sans trop d'intelligence mais avec beaucoup de conviction. Il est facile de les deviner, même si chaque espèce possède ses propres tactiques, et s'en débarrasser quand ils ne sont pas en nombre est un jeu d'enfant. La seule difficulté notoire provient du gameplay avec la caméra peu pratique et la démarche en crabe du héros.
Le jeu, malgré ses limitations, se montre attachant. L'ambiance avec ses personnages enfantins et ses décors tout mignons vous entraînent dans un conte d'une bonne durée de vie pour des joueurs non « qualifiés ».

Kika



Errer dans des souterrains à la recherche de trésors tout en essayant de survivre, voilà de quoi plaire à tous les aventuriers.

Un peu de technique

Si le moteur 3D permet d'afficher des effets de réflexion et de brouillard, il est loin d'assumer l'animation des personnages. Ceux-ci se présentent en 2D avec un détourage pas particulièrement réussi, du coup, le look fait un peu vieillot. La maniabilité du héros se révèle elle aussi un peu dépassée avec un déplacement en crabe qui rend extrêmement aléatoire un saut sur un piton rocheux ou une attaque à distance. Il faut non seulement continuellement ajuster la trajectoire mais aussi les angles de caméra. En effet, aucune caméra suiveuse, équipée d'un zoom permettant d'avoir une vue de dessus de la zone traversée n'existe. On passe son temps à essayer d'ajuster son angle pour situer les monstres qui nous attaquent. Des effets de transparence auraient certainement rendu le gameplay plus acceptable. L'interface se révèle très simple et la prise en main est quasi immédiate. Les bruitages se montrent plutôt sympathiques surtout, dans les donjons où bruits de chaîne et craquements vous font vous retourner le moindre recoin à la recherche d'une créature. Tous les dialogues sont écrits et parlés avec des voix adaptées. Les cinématiques sont extrêmement bien conçues et rythment chaque étape du scénario. L'ensemble fait vieux jeu console agrémenté d'effets 3D.

En Deux Mots

UNE FOIS FAIT FI DES PETITS PROBLÈMES DE CAMÉRA ET DE LA MODÉLISATION DES PERSOS, TECHNOMAGE ASSURE UNE BELLE HISTOIRE, AGRÉMENTÉE D'UNE MULTITUDE MONSTRES CAPABLES DE FAIRE PASSER D'AGRÉABLES MOMENTS À UN JOUEUR PAS TROP EXIGEANT.

- + Les voix appréciables
- + Un univers dangereux mais mignon
- − Gameplay trop simpliste
- − Caméra peu maniable

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
69	75	76





Fini de jouer, vous allez passer maintenant à la gestion d'une petite entreprise qui se frottera au monde de la grande consommation.




JOUABLE SUR **PENTIUM II 300, 64 MO RAM**
ÉDITEUR **MONTE CRISTO**
DÉVELOPPEUR **MONTE CRISTO FRANCE**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **8**

Un peu de technique

Le graphisme est mignon tout plein avec un style résolument cartoons, histoire de rendre plus attrayant le management. Les animations sont incessantes et les bruitages adaptés. L'interface se révèle assez simple et permet une prise en main rapide. Grâce au tutorial, vous maîtrisez en moins de deux les ficelles du métier. Les tableaux de paramétrage méritaient par contre un plus grand format, et on regrette quelque peu d'avoir une vue de la ville non interactive qui ne sert qu'à observer la production des entreprises concurrentes et leur influence.

Crazy factory

GESTION POUR TOUS JOUEURS - PC, CD ROM



Des alarmes qui retentissent, un sabotage par mafia interposée, vous subissez pour de vrai la dure loi du capitalisme façon World Company.

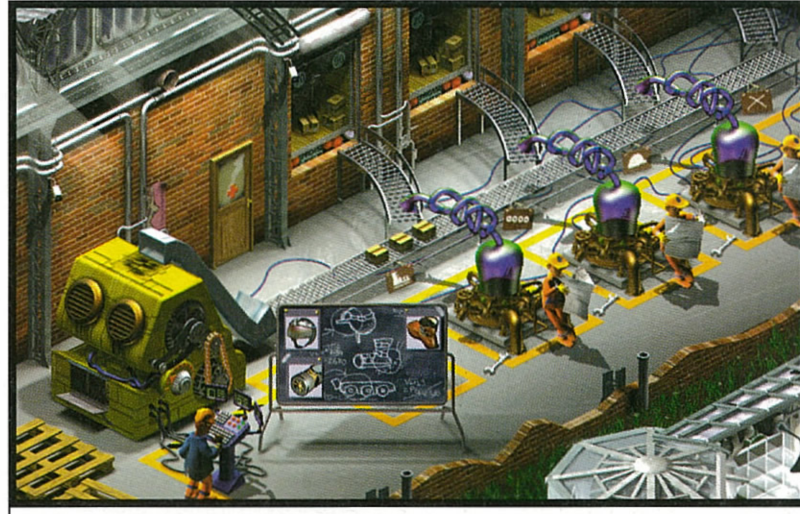
Rollers, robots et toilettes

Votre usine est composée au maximum de dix-sept employés qui se déploient sur quatre locaux. Le laboratoire vous permet de développer votre recherche et de découvrir petit à petit les éléments qui composeront votre production. Vient ensuite l'usine qui fournira les grandes surfaces, puis la pub et le commercial pour créer et exploiter les débouchés, et enfin l'avocat, la DRH et le comptable. Votre équipe est au complet et ne demande qu'à livrer une lutte acharnée aux concurrents mais avant, vous devez ajuster certains paramètres comme la quantité d'objets produits, votre marge et l'investissement publicitaire pour déterminer votre rentabilité. Il ne vous reste plus ensuite qu'à vous lancer dans la guerre. Quel est le rapport entre des rollers, des robots et des WC ? A priori aucun, si ce n'est qu'ils sortiront tous de vos usines. Mais attention, que se soit la dizaine de missions que l'on vous propose ou le mode solo sans challenge préétabli, vous ne possédez qu'une seule unité de production et ne pouvez sortir qu'un seul type de produit.
La gestion a été simplifiée au maximum et du coup, malgré l'arbre technologique conséquent, il est impossible de vendre pour un même objet générique, comme des rollers, plusieurs variétés en même temps afin de s'adapter aux deux groupes d'acheteurs présents.
La gestion du personnel se révèle assez fine et vraisemblable. Chaque employé possède des capacités plus ou moins élevées que vous déverrouillez en faisant suivre des formations vous permettant d'aller plus loin dans vos recherches et votre développement. Mais ce n'est pas le seul paramètre pris en compte, et vous devez surveiller le moral de votre équipe si vous ne voulez pas perdre tout votre investissement en formation à un moment crucial.

Ludique mais limité

Apprendre les dures réalités de la vie d'entreprise sous une forme aussi agréable est loin d'être déplaisant. Mais la volonté d'en simplifier les tenants et aboutissants entraînent un manque de variété plutôt frustrant. Crazy Factory s'adresse plus au grand public qui n'a pas l'habitude de manipuler un gros flot de données qu'à un joueur qui passe son temps sur des sim-trucs en tout genre.

Kika



Devenir plus efficace demande d'investir dans la formation de ses ouvriers ainsi que dans le matériel. Plusieurs niveaux d'upgrade sont ainsi accessibles pour obtenir un meilleur rendement.



La touche humoristique : vous pouvez louer les services de mafieux et d'espions pour saboter et piller les connaissances de la concurrence.

En Deux Mots

CRAZY FACTORY EST LOIN DE VOUS PLONGER DANS LE MONDE COMPLIQUÉ DE LA GESTION D'ENTREPRISE. UN PRO DE GESTION LE TROUVERA UN PEU MAIGRE MAIS LES DÉBUTANTS Y TROUVERONT LEUR COMPTE.

- \+ Les animations humoristiques
- \+ Les arbres technologiques
- − Que trois produits à développer
- − Impossible de s'agrandir

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
69	70	69





Jouable sur **P II 400**
Éditeur **Cryo**
Développeur **Gamesquad / France**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **1**

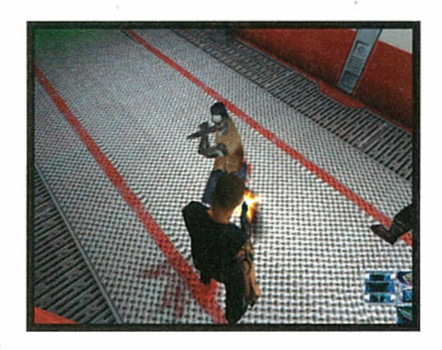
Rien de tel qu'un petit bain d'UV pour se débarrasser des vampires gênants.

Le jeu se présente comme une suite du film. Pour ceux qui ne l'ont pas vu, le héros se nommait Seth Gecko (incarné à l'écran par Georges Clooney), et se présentait comme un dangereux gangster qui se retrouvait, dans sa cavale, confronté à une armée de vampires. Ces derniers se servaient d'un bar, le « Titty Twister », comme repaire dans lequel ils attiraient les touristes, histoire de les bouffer façon tartare. Le jeu commence à bord du Rising Sun, un super tanker modifié en pénitencier croisant au large de la Floride, et dans lequel est enfermé Seth Gecko, récemment arrêté et condamné à mort. Histoire de se venger, des vampires survivants du Titty Twister vont lui faire une petite visite, et contaminer au passage un maximum de gardiens et de prisonniers, en les transformant eux aussi en vampires. La chasse au Gecko est ouverte, le but sera à la fois de survivre et de s'évader.

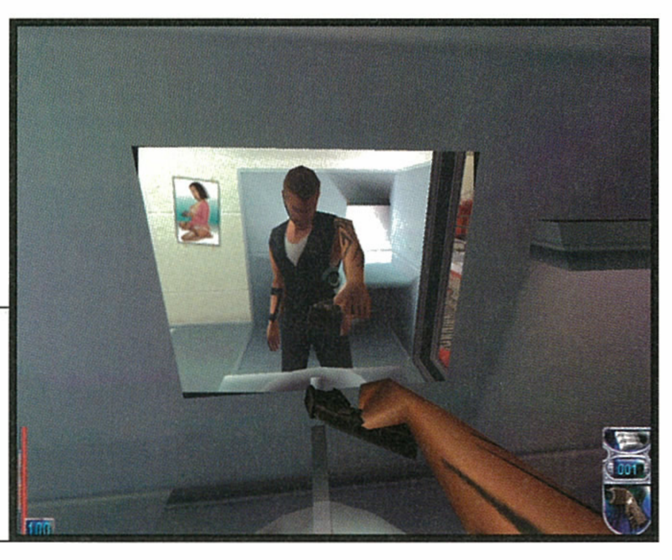
« Une Nuit en Enfer » était un film qui ne respectait aucune limite en matière de déjantage psychotique : tueries, flingues à profusion et vampires à gogo. Il était temps d'en faire en jeu.

Une Nuit en enfer

ACTION/ACTION POUR LES AMATEURS DU FILM - PC-CD ROM







À la première personne, le bras et la main semblent avoir été modélisés à partir du tentacule d'un poulpe.

Dans la peau d'un Gecko

Comme dans tout jeu d'action, on se retrouve donc dans la peau d'un héros, et surtout, responsable d'un attirail impressionnant d'armes, et de gadgets létaux idiots. Ici, on a non seulement la possibilité de jouer à la première personne, mais aussi à la troisième. Ce dernier mode de jeu est recommandé, puisque que le champ de perception autour du personnage est plus global. Dans les étrangetés que nous offre le jeu, il est impossible de sauter, ou encore de s'accroupir, ce qui représente quand même le minimum syndical requis. Bon, on se dit que cela permet pas mal d'actions et de surprises en rab, dans la mesure où, en étant moins discret, on attirera plus de monde. Reste à savoir si ce choix de gameplay tiendra le coup sur la longueur.
Le fait est qu'une Nuit en Enfer est loin d'être un jeu tranquille. Il pleut des ennemis en veux-tu en voilà, ils sont rusés, ils nous voient de loin, et attaquent constamment par vagues. Évidemment, il y en aura de toutes les sortes. On se tapera des rangées de détenus zombifiés qui se présenteront devant nos flingues, histoire de nous faire gâcher le maximum de munitions. Puis certaines unités viendront armées, protégées par un pare-balles, ou encore par un bouclier balistique. Enfin, viendront des vagues de vampires génétiquement modifiés, qui volent, invoquent des démons, marchent au plafond, ou encore, explosent à la première balle perdue. De plus, ils se régénèrent. Il n'est pas rare de voir

Je tue ils

des membres se faire arracher sous les impacts de nos tirs, puis, repousser au bout d'un certain moment. Y a pas à dire, il y aura de quoi largement s'expliquer. D'ailleurs, pour ce faire, une certaine vision maniaque du film a été respectée, surtout dans le choix des armes. Non content de se servir d'un vulgaire pistolet automatique, ou encore d'un fusil à pompe idiot, on peut aussi disposer d'une cloueuse à air comprimé, ou encore d'un pistolet lance-scies circulaires. Ça paraît un peu « foire à la bricole » comme ça, mais lorsqu'on voit les effets dévastateurs d'une lame qui rebondit à 300 km/h sur les parois d'un couloir...

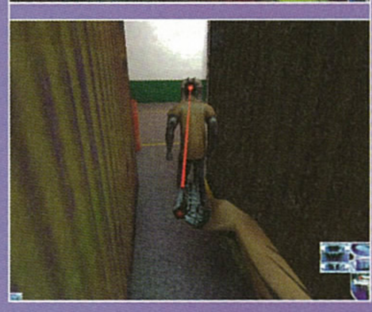
Et vogue le navire

En matière de décors, le jeu est à la hauteur. On se retrouve dans des salles relativement bien détaillées, avec du mobilier qui semble crédible. Il est quand même dommage qu'on ne puisse ouvrir qu'un nombre limité d'armoires, et que les caisses et les cartons ne puissent être détruits. Idem pour les bonbonnes de gaz et autres sources de grosse déflagration, un impact de balle ne provoquera qu'une bête fuite de combustible, sans vraiment de conséquence explosive. Les textures sont appliquées avec soin, et même si elles peuvent paraître un peu trop clean pour un pénitencier, elles se retrouvent vite salies par les nombreuses traces de sang et les nombreux impacts de balles qu'on laisse derrière nous. Cependant, le jeu est un peu victime de son unité de lieu. Mais bien que les décors soient un peu monotones, quelques fantaisies architecturales nous offrent de bonnes scènes d'action, comme, par exemple, les fusillades jubilatoires qu'on se tape dans une supérette ou dans un cinéma.

Tête ou bide ?

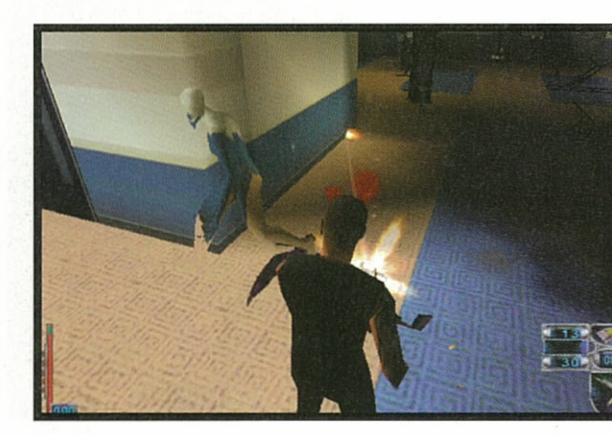
Selon les variétés de vampires qui nous attaquent, il faudra savoir viser juste. En effet, si certains sont détruits dès le premier impact dans la poitrine, d'autres seront plus coriaces, et auront besoin de plusieurs bonnes injections de plomb dans le crâne.





Un peu de technique

C'est le moteur graphique de Devil Inside qui a été utilisé pour une Nuit en Enfer. On se retrouve donc avec le même aspect graphique si particulier en ce qui concerne la modélisation symétrique des personnages. Comme le moteur a été optimisé, l'ensemble paraît plus « nerveux » dans la fluidité des mouvements. De plus, les intérieurs sont nettement plus remplis d'éléments graphiques, ce qui contribue à restituer une bonne ambiance. Enfin, ce même moteur nous permet de faire tourner aisément le jeu sous des configurations de l'ordre du PII 400.
En matière de son, les musiques sont correctes, et assez rocky. Les bruitages sont bons, sauf ceux des mitrailleuses rotatives, qui tiennent du ridicule absolu. Pour les voix, on a eu droit à une version anglaise... Elles étaient valables, mais par principe, méfiance pour l'adaptation en français.



On retrouvera les musiciens du Titty Twister, avec leurs guitares gore.



Toujours se méfier des vampires explosifs... Redoutables !

Les souffrances inutiles...

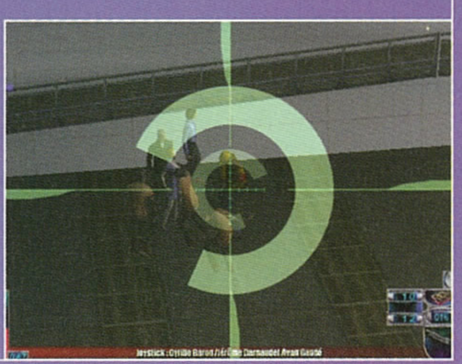
...sont celles infligées au joueur. Si ce jeu était parfait, ça se saurait. La gestion de la partie, lorsqu'on la joue à la première personne, paraît bâclée. Il est impossible de savoir d'où viennent les dégâts, et la main tenant l'arme est modélisée façon poulpe : elle ne ressemble à rien. Le fait de ne pas pouvoir sauter ou s'accroupir est horripilant. Alors que nos ennemis peuvent faire des esquives en plongeant sur le côté, on a même pas la possibilité de baisser la tête lorsqu'on se retrouve sous le feu de l'ennemi. De plus, on ne peut même pas escalader une marche de 20 cm. C'est une absurdité qu'on espérait ne plus jamais revoir dans un jeu vidéo. Enfin, le truc le plus énervant concerne un petit détail con comme la lune : il n'y a pas de quick save. On est toujours obligé de quitter le jeu pour sauvegarder. Et ça, ça fout juste toute l'ambiance par terre.

Pete Boule

Variation sur un thème

Plusieurs fois dans le jeu, on devra se mettre derrière une tourelle de sécurité, soit pour faire un tir de barrage, soit pour faire des tirs de précision. Évidemment, il sera impossible de partir avec la tourelle en guise d'armement portatif.





En Deux Mots

UNE NUIT EN ENFER EST CORRECT. SANS LES DÉFAUTS LIÉS À DES CHOIX IDIOTS DE GAMEPLAY, À UNE CERTAINE NÉGLIGENCE QUANT À LA RÉALISATION DU MODE PREMIÈRE PERSONNE, ET À L'INEXISTENCE D'UN VÉRITABLE QUICK-SAVE, LE JEU AURAIT PU ÊTRE TRÈS BON.

- \+ C'est destroy
- \+ C'est salissant
- − La vue à la première personne
- − L'absence de Quick-Save
- − Impossible de sauter ou de s'accroupir

78	80	79
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Ouais, ouais, ouais… c'est la rentrée. Ackboo a fait la diète en banlieue et Gana, la révolution dans un hôtel de luxe à Cuba ; Bob Arctor a décimé les méduses à coups de palmes tandis que Moulinex complétait sa collection de galets bretons (seul caillou qui se mange au féminin). Les autres, je ne sais pas, j'étais trop occupé à prendre la flotte dans une station balnéaire vieillissante du Nord-Pas-de-Calais. C'est la rentrée. Eidos annonce Deus Ex, Project IGI et The Nomad Soul en Budget fin septembre. Sierra va se décider à vendre Half-Life à moins de 100 francs et Virgin recycle ses vieux Budgets à 49 francs (Resident Evil, Army Men, Les chevaliers de Balphomet, Screamer Rally, Spécial Ops… rien de bien passionnant). C'est la rentrée. Bientôt les grèves RATP.

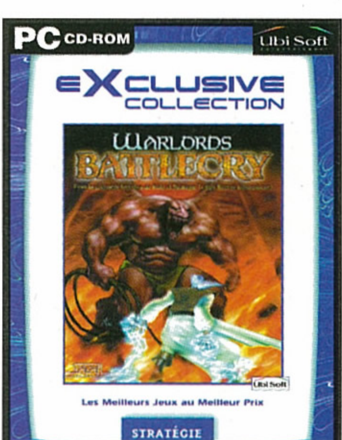


La Bataille d'Angleterre

99 francs, Collection eXclusive d'Ubi Soft, Pentium III 600, 96 Mo de Ram + carte 3D

Pourquoi parler ici de ce simulateur de vol, qui n'a pourtant pas frappé les esprits comparé aux B17, Combat Flight Sim et autres Fighter Squadron ? Parce que le jeu de Rowan Software (oui, les auteurs de Mig Alley) propose une campagne dynamique fort réussie, ce qui n'est pas si fréquent. C'est, comme son nom l'indique, l'ensemble de l'assaut aérien allemand contre les brittons qui est retracé, à l'aide de missions inspirées de faits réels et influant les unes sur les autres. C'est le principal attrait de ce jeu, dont le prix Budget fera pardonner les quelques faiblesses graphiques, notamment à basse altitude.

(81 % DANS JOYSTICK N° 123)



Warlords Battlecry

99 francs, Collection eXclusive d'Ubi Soft, Pentium II 300, 64 Mo de Ram

À la création du monde vidéo ludique (ou presque), il y avait Warlords et ses innombrables journées passées à jouer en Hot Seat contre des amis. Puis, la série ne se renouvelant pas beaucoup, Heroes of Might and Magic a su capter une partie des fans. Après un Warlords III peu concluant, Warlords Battlecry est une tentative de renouveau, transposant ce jeu de stratégie médiéval-fantastique dans l'univers de la 3D isométrique et du temps réel. Avec sa gestion des héros et ses 90 sorts différents, Warlors Battlecry est plus qu'un clone de Warcraft en retard. Dommage que l'I.A. soit un peu déficiente.

(80 % DANS JOYSTICK N° 118)

Planescape Torment

99 francs, Collection White Label de Virgin, Pentium 300, 64 Mo Ram

Amateurs de jeux de rôle, d'univers originaux et d'ambiance gothique, tenez-vous prêts : Planescape Torment, programmé avec le moteur de Baldur's Gate est à 99 francs depuis mai dernier. Pas moins de 4 CD pour explorer cet univers étonnant et les nombreuses quêtes qui attendent votre héros immortel ayant perdu la mémoire. Un excellent jeu de rôle, qui ne prend pas les joueurs pour des gamins.

(91 % DANS JOYSTICK N° 111, MÉGASTAR)





Messiah

99 francs, Collection White Label de Virgin, Pentium II 350, 64 Mo Ram

Messiah mélange les genres : sous l'apparence d'un shoot 3D avec vue à la troisième personne se cache finalement aussi un jeu de plate-forme à la Tomb Raider, avec sauts et énigmes. Le jeu vous propose de découvrir un univers très fouillé, en vous mettant dans la peau d'un ange capable de prendre le contrôle de n'importe quel personnage rencontré : flic, plombier ou péripatéticienne. L'humour noir et le soin apporté au background font oublier la durée de vie un peu faible.

(86 % DANS JOYSTICK N° 114)

MDK 2

99 francs, Collection White Label de Virgin, Pentium II 300

Du shoot, du shoot et encore du shoot. Parfois, de la plate-forme et des énigmes. Et puis, à nouveau du shoot. C'est beau, c'est bourrin et ça défoule bien. MDK 2 est plein d'effets pyrotechniques, de niveaux tordus, de niveaux bêtes et méchants ou d'autres qui nécessitent de résoudre quelques énigmes. Sans prétention, sans modération.

(87 % DANS JOYSTICK N° 116)




Attention !
A la rentrée, vous n'allez pas vous faire que des amis !
Avec LDLC offrez-vous le PC qui tue ...
9 990 F TTC*
• Boîtier silencieux 300 W
• Processeur AMD 1,2 Ghz
• HDD 40 Go IBM
• Lecteur DVD 12x
• Enceintes ALTEC ACS33
• Carte vidéo GEFORCE 2 GTS pro 64 Mo
• Carte son TERRATEC 512 I
• Mémoire 256 Mo
La configuration ultime à ce prix là : c'est sûr ça ne va pas faire rire tout le monde.
LDLC.com
Achetez en toute confiance
www.ldlc.com
*Offre valable jusqu'au 31 octobre 2001
Hors frais de transport.
PUBLICIS/CACHEMIRE/RC 302 206 347



Intel APPREND À PLONGER

Ouch ! 94 % de profits en moins, ça fait mal. Entre le marché qui va mal, AMD qui va plutôt bien et une gamme de produits qui ne convient pas à tout le monde, la santé des comptes d'Intel ne s'améliore pas. Pas de quoi pleurer non plus, ça va bien s'arranger un jour. Mais pour le moment, les chiffres font peur. 94 % de bénéfices en moins par rapport à la même époque l'année dernière, c'est dur. Du coup, pas mal de budgets sont revus à la baisse, même si ça reste raisonnable. Le secteur Recherche&Développement passe de 4,2 milliards de dollars à 4 milliards par exemple. Ils mettront moins de sucre dans leur café tout beurk (comme je hais le « café » ricain...) et ça passera sans faire trop de mal, du moins j'espère pour eux. Pour le moyen terme, Intel va accélérer le passage au Pentium 4 et leur CFO (Andy Bryant) annonce qu'ils sont prêts à tout côté prix pour garder leurs parts de marché. Vu les coûts de production très élevés du Pentium 4, ça ne risque pas de faire du bien à leurs finances. Surtout vu les tarifs toujours très bas d'AMD...

Édito

Au revoir Soleil et gentil sable, bonjour travail, pollution et embouteillages. Eh oui, fini de se la couler douce, va falloir penser à s'y remettre maintenant. La rentrée commence calmement avec une preview complète du premier chipset Nvidia et surtout le test des nouvelles cartes son Philips qui m'ont très agréablement surpris. Le mois prochain devrait être plus mouvementé avec, si tout va bien, les tests des nouvelles cartes ATI. Oui, plusieurs cartes sont prévues et non, aucune ne s'appellera Radeon2. On devrait plutôt avoir droit à des noms du style 3dfx (on parle de Radeon 7500 et 8500). Encore un peu de patience et on saura enfin si la GeForce3 a trouvé à qui parler.



Le PCI bientôt à la retraite

Après des mois de débats, le standard 3GIO (Third Generation IO) vient enfin d'être approuvé par les géants de l'industrie informatique. Destiné à succéder dans quelques années au PCI, cette architecture (aussi appelée Arapahoe) reçoit le soutien de petites PME comme Dell, Compaq, Microsoft, IBM et Intel qui sont en fait à l'origine du projet. AMD fait partie des sociétés qui approuvent ce nouveau standard. C'est assez surprenant, car AMD dispose de son propre groupement voué à soutenir une offre concurrente connue sous le nom d'HyperTransport. D'après AMD, les deux sont en fait complémentaires. Et HyperTransport existe déjà alors qu'il faudra attendre quelque temps avant de voir une interface Arapahoe en action.
HyperTransport définit une nouvelle méthode d'interconnexion des composants de nos futurs PC. Disons simplement que cela permet aux chips de communiquer entre eux plus vite. AMD parle d'une vitesse 24 fois supérieure à celles que l'on connaît pour le moment. AMD, API Networks, Apple, Cisco, Nvidia, PMC-Sierra, Sun Microsystems, et Transmeta font partie des sociétés qui soutiennent ce projet. Toutes ces nouvelles technologies viennent en complément d'autres standards destinés à augmenter les performances dans pratiquement tous les secteurs possibles du PC (InfiniBand, IEEE 1394b, USB 2.0, serial ATA et 1/10Gb Ethernet).

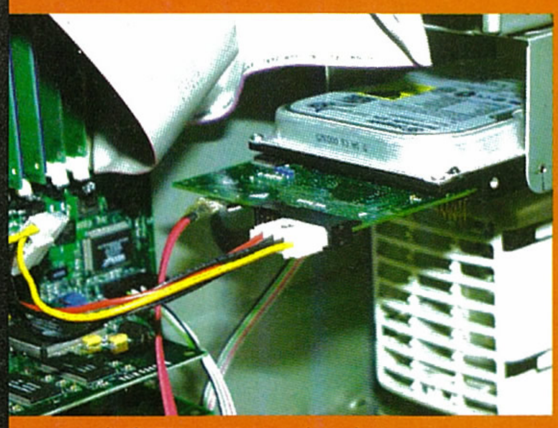
UN Disque Dur DISCRET

Non seulement il est rapide, mais en plus c'est le plus silencieux de la planète. Qui ça ? Le premier-né des disques durs de la famille Seagate Barracuda ATA IV. Avec des plateaux de 40 Go de densité, 7 200 tours/minute, 8,9 ms de temps d'accès et 2 Mo de cache, le bébé devrait offrir des performances impressionnantes. Mais c'est la nouvelle technologie employée pour les moteurs qui attire vraiment l'attention. Appelée SoftSonic Fluid Dynamic Bearing (FDB), cette technique permet aux moteurs d'être à peine audibles par un être humain, qu'ils soient en rotation ou en mode Recherche. Ça fait un truc de plus à tester par Ackboo et moi dans notre quête du PC silencieux...

Le Come-back des BitBoys

Les BitBoys ne sont pas morts, non non non. Ils sont toujours vaillants et annoncent une fois de plus révolutionner le monde de la 3D. Ils ont raison d'insister, ce sketch est vraiment leur meilleur. Je ne dis pas qu'on ne se lassera pas un jour, mais en attendant, chaque nouvelle version de leur numéro comporte quelques ingrédients qui valent le détour. Aller, pour que vous aussi puissiez rigoler, voici quelques infos sur leur prochain bébé. Qui risque donc de ne pas sortir, comme les précédents... Gravure en 0,17 micron, support des vertex et pixel shaders, couleur 64 bits et, le clou du spectacle, 30 Go/s de bande passante. Ça fait beaucoup. Ceux qui se rappellent des anciennes annonces des BitBoys sauront pourquoi : ils comptent toujours intégrer une partie de la RAM (12 Mo a priori) au processeur et utiliser une interface 1 024 bits pour faire communiquer les deux. On murmure aussi, d'après les déclarations de nos amis finlandais, que la puce sera dotée de 4 pixel pipelines avec 4 textures engines chacun. Wow. Je vous propose un truc : si ça sort vraiment et avant l'explosion du Soleil, on fera un joli texte avec des excuses pour s'être moqué d'eux. Sinon, bah on fera comme d'habitude, on rajoutera cette news sur la pile des bonnes blagues de l'industrie. En attendant, je vous remets, pour le fun, une image d'exemple qu'ils publiaient sur leur site web il y a maintenant trois ans. C'est pratique quand même 3DS Max...





Toujours Plus Vite

Après l'ATA100, Maxtor vient de nous pondre l'ATA133. La majorité des disques durs de 2002 devraient être à cette norme. Les principaux fabricants de chipsets et puces de contrôle comme VIA, Promise, SiS, Adaptec, HighPoint et ALi ont déjà annoncé leur support pour cette norme. Maintenant, ne vous attendez pas à un gain de performance dément. Pour ça, il va falloir patienter jusqu'au Serial ATA fin 2002. Et même dans ce cas, il faudrait que la technologie de nos disques durs fasse un bon pas en avant. Pour le moment, même une bête interface ATA 66 est rarement saturée, et l'ATA 100 ne le sera pas avant le deuxième semestre 2002 (avec l'arrivée d'une nouvelle génération de disques). Intel a du reste fait savoir qu'il ne supporterait pas la norme ATA 133. Visiblement, la marque passera directement au Serial ATA. Ça se comprend vu les limitations actuelles des disques durs, et le fait que dans sa première version le Serial ATA dépassera déjà les performances de l'ATA 133 avec un maximum de 187,5 Mo/s. Sans parler des câbles bien plus pratiques que les nappes ou câbles ronds IDE que l'on doit utiliser pour le moment. Oui, le nouveau câble de cette norme, c'est bien le petit truc rouge ridicule que vous voyez sur la photo de ce prototype. Ça fait envie.

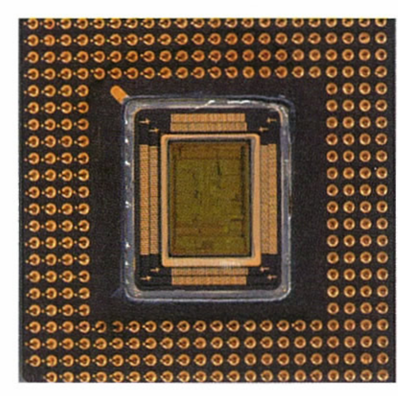
Barroud D'HONNEUR

Sont têtus chez Rambus. Bientôt morts mais têtus. Oui, je sais, ça n'est pas très sympa de tirer sur les ambulances... Avec l'action qui est passée d'environ 52 $ à genre 8 (avec le vent dans le dos), Rambus sent bien une forte odeur de sapin se propager dans ses locaux. Je sais, vous aussi ça vous fend le cœur. Mais bon, les petits gars lâchent pas l'affaire. Entre deux procès perdus, ils prennent quand même le temps de fignoler de nouveaux produits. Cette fois, c'est une version légèrement boostée de leur RDRAM qui se profile, avec maintenant 600 MHz au compteur. Respectable. Bon, c'est toujours de la technologie série, et cette vitesse est toujours handicapée par des temps de latence pas très sexy, surtout avec plusieurs barrettes dans un PC. Manque de bol (pour eux), la commercialisation n'est pas prévue avant 2005. Et d'ici là, la RAM DDR sera normalement largement à la hauteur (voire largement devant), et puis rien ne dit que Rambus sera encore de ce monde, vu les dernières déclarations d'Intel, qui ne semble plus tellement vouloir à tout prix servir de béquille.
Maintenant que j'ai été très méchant, il est temps de passer un peu de pommade de pingouin en annonçant que certaines rumeurs remettent largement en cause l'honnêteté du JEDEC envers Rambus durant les années 90. Si ça se trouve, dans dix ans, on va apprendre que ces gens ont été victimes d'une cabale, et j'aurais mauvaise conscience jusqu'à la fin de mes jours.

Better, FASTER, Stronger

Le JEDEC vient d'approuver les spécifications préliminaires pour les futures générations de RAM DDR. Je rappelle que le JEDEC est en fait une sorte d'association, où les différents acteurs du marché des semi-conducteurs discutent des prochaines évolutions de leurs produits afin de mettre sur pied des standards utilisables par tous. La DDR-II sera donc à 1,8 volts et fonctionnera à un maximum de 533 MHz. Dans ce cas, on parlera de PC4300 (4,3 Go/s de bande passante). Les samples arriveront en 2002 et la production de masse en 2003.
En attendant, des évolutions de la DDR que nous connaissons sont prévues. Le président de Micron Technology a ainsi annoncé cet été des mémoires de type PC2400 (DDR 300 MHz) et PC2700 (DDR 333 MHz) pour 2002. Selon les dernières roadmap de ALi, VIA et SiS, les chipsets associés devraient arriver à peu près dans les temps pour supporter ces nouveaux types de mémoire. Le dernier trimestre 2002 devrait même voir l'arrivée de quelques échantillons de DDR SDRAM à 400 MHz. Un des premiers chipsets prévus pour la PC2700 sera le SiS 645 pour Pentium 4.
L'actuelle PC2100 (DDR 266 MHz) commence pourtant juste son décollage commercial, avec l'arrivée en masse, ces dernières semaines, de cartes mère équipées de chipsets capables d'en tirer parti. Je sens que le règne de la PC2100 va être assez court...

L'Alpha se fait absorber

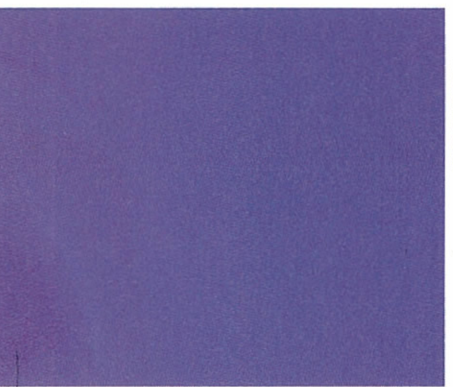


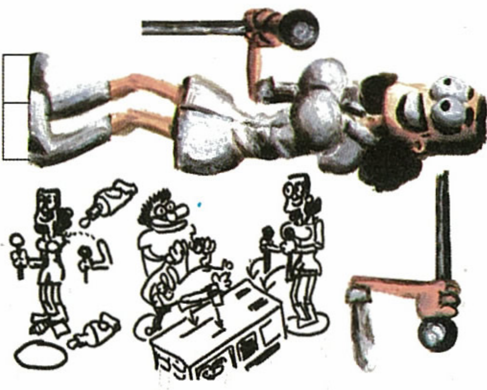
Pour imposer son chip 64 bits Itanium, Intel a trouvé une bonne solution : racheter et enterrer vivant son principal concurrent sur ce secteur, l'Alpha de Compaq. Je ne vous raconte pas l'état dans lequel sont les responsables informatiques de la planète. Enfin surtout ceux qui avaient tablé sur l'Alpha et son évolution à moyen terme... Cela dit, certaines technologies du monde Alpha seront du coup incorporées dans de futures versions de l'Itanium. Les ingénieurs d'Intel ne sont pas stupides et comptent bien reprendre les bonnes idées. De son côté, Compaq rassure ses plus gros clients en confirmant le support de ses machines et logiciels pendant encore de longues années. Vu le prix qu'ils ont dû payer leur matos, je pense que c'est un minimum.

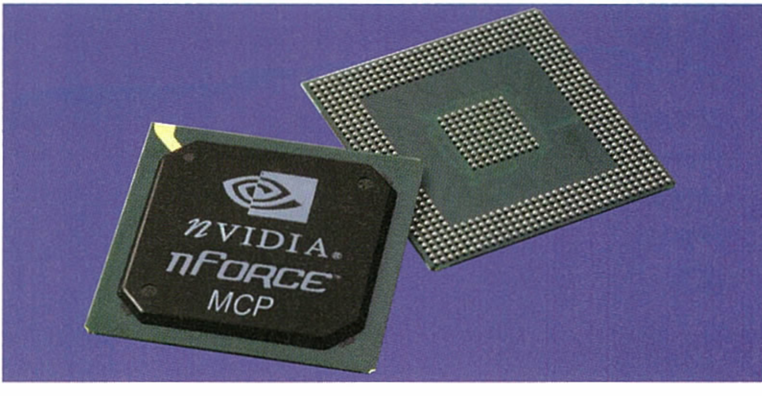
Nvidia nForce

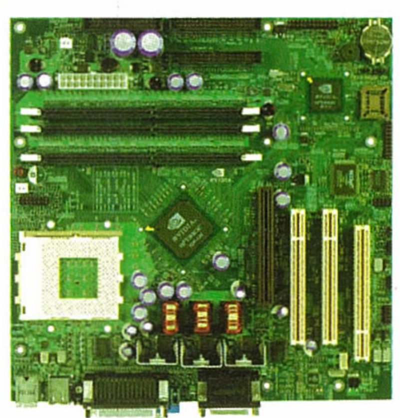
Cible verrouillée

Les entreprises sont à l'image des hommes qui les dirigent. Visiblement, chez Nvidia, il y a quelques Napoléons et Césars qui se sont trompés d'époque. Quoique... La domination de l'entreprise américaine sur le marché de la 3D s'apparente largement à une conquête. Plus pacifique, mais pas sans victimes. Et malheureusement pour certains, un autre territoire va subir son assaut : celui des chipsets.









La carte de référence nForce de Nvidia au format micro-ATX a permis de faire les premiers tests.

Maintenant que le marché des cartes vidéo est plus ou moins sous contrôle, Nvidia peut se concentrer sur de nouveaux challenges. Rien n'est jamais gagné pour très longtemps (regardez 3dfx), mais Nvidia n'est pas tellement du genre à dormir sur ses lauriers.
Les prochaines générations de chips graphiques sont en développement, les ingénieurs peaufinent des technologies dont nous n'avons même pas idée, et d'autres équipes ne ménagent pas leurs efforts pour frapper aussi fort dans un domaine tout aussi complexe, celui des chipsets. Annoncée au début de l'été, la gamme nForce va entrer en compétition avec les chipsets VIA, ALi, SiS et AMD pour équiper les PC basés sur les processeurs de ce dernier. Cela dit, AMD se moque que le chipset de Nvidia rafle leurs parts de marché, il n'a jamais été dans leur intention d'être un acteur majeur sur ce créneau. Leurs chipsets sont surtout là pour aider au démarrage des ventes de leurs CPU. Au contraire, plus le nForce sera performant et plus cela servira à AMD dans sa bataille contre Intel. Évidemment, les autres concurrents ne voient pas ça du même œil...

Un concentré de techno

Vu les éléments intégrés dans le nForce, VIA peut commencer à empiler les sacs de sable. L'assaut risque d'être violent et l'actuel champion en titre des chipsets pour processeur AMD risque de perdre quelques dents au passage. Le produit de Nvidia se compose, comme ses camarades, de deux parties : le chip north bridge, appelé ICP sur le nForce (Integrated Graphics Processor), et son pote le south bridge MCP (Media and Communication Processor). Les deux communiquent grâce à une nouvelle technologie développée par AMD qui offre 800 Mo/s de bande passante et répond au doux nom d'HyperTransport. Cela fait un peu plus sérieux que les 266 Mo/s du chipset VIA et devrait également contribuer à booster les accès vers la RAM DDR (PC2100 de préférence). Surtout que le contrôleur mémoire bénéficie des travaux réalisés pour celui du GeForce3 et intègre en plus un système de prédiction qui permet d'anticiper les accès. Ce contrôleur est intégré au north bridge. Seul SiS semble avoir une solution à peu près capable de tenir la distance avec 533 Mo/s de bande passante sur ses nouvelles générations de chipsets.
L'ICP est la partie qui, comme son nom l'indique, intègre aussi le contrôleur graphique. Ce dernier est basé sur la technologie GeForce2 MX et devrait offrir des performances situées entre une GF2 MX200 et une MX400. Rien de révolutionnaire d'un point de vue vitesse pure, mais du jamais vu en terme de processeur graphique intégré. De quoi enterrer les solutions à base de Savage 4 de VIA.
L'autre arme principale dans la lutte contre la concurrence s'appelle TwinBank Memory Architecture. C'est en fait le nom de guerre du contrôleur mémoire dont je parlais précédemment. Ce dernier est de 128 bits et permet, dans la version haut de gamme du nForce, de gérer indépendamment deux canaux vers deux barrettes DDR. Ce qui offre alors 4,2 Go/s de bande passante. L'astuce est relativement simple : le contrôleur est en fait constitué de deux parties 64 bits (MC0 et MC1) capables de se répartir

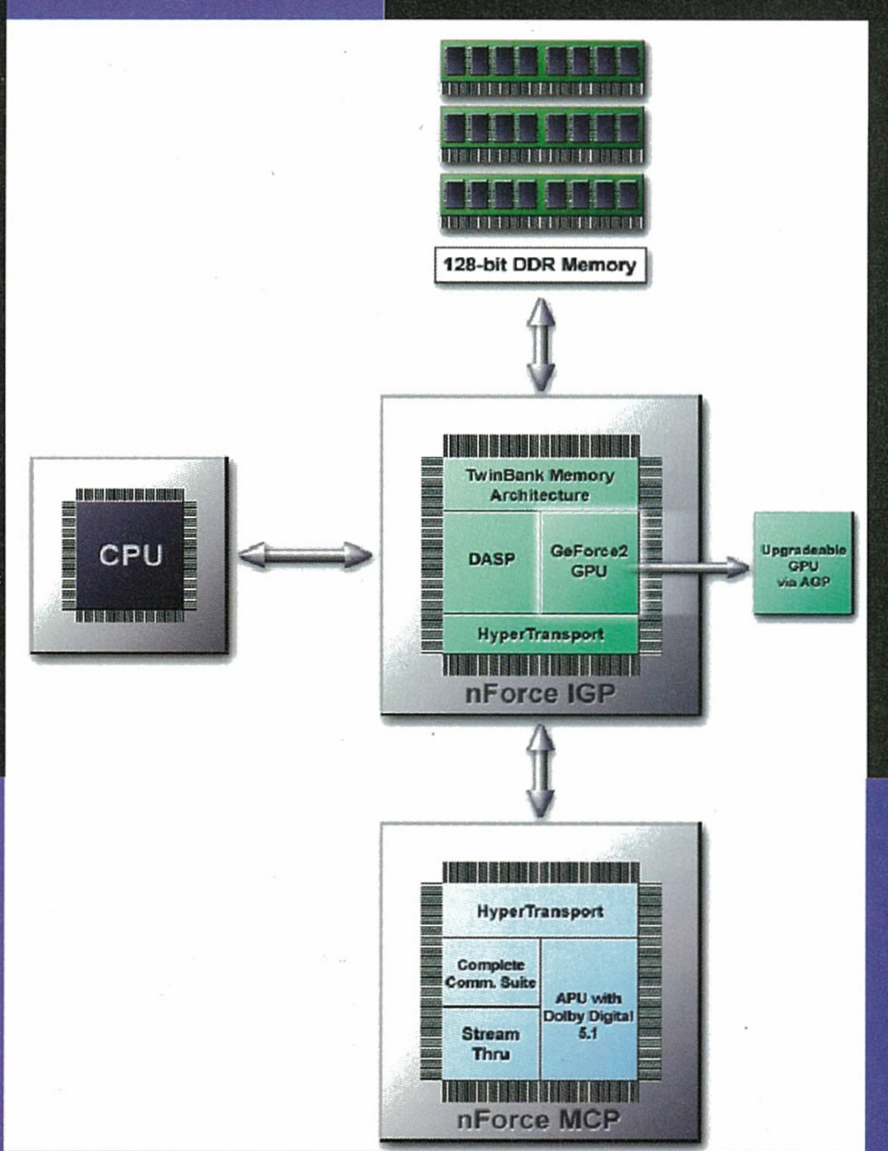
les accès d'une manière très efficace et totalement indépendant. La bestiole est capable de gérer de 64 Mo à 1,5 Go de RAM avec des configurations bancales genre 64 Mo + 128 Mo. Même dans ce style de cas, le contrôleur est capable de mettre à profit ses avantages techniques. Le chipset gère la RAM PC100, PC133, DDR 266 et 200 MHz. Mais a priori, toutes les cartes mère qui sortiront exploiteront la RAM DDR la plus rapide du moment (DDR 266 MHz, aussi appelée PC2100).

Fait claquer les watts

Quant au MCP, ses capacités vont permettre aux constructeurs de proposer des PC avec un minimum de cartes additionnelles. Outre les grands classiques (6 ports USB et ATA100 pour les disques durs), le MCP offre un support intégré pour l'Ethernet 10/100, un soft modem (56k) et le son. L'audio est gérée par l'Audio Processing Unit (APU) capable de générer 64 voix 3D et 256 voix 2D classiques. Le support des normes EAX2, I3DL2, HRTF et DSL2 est prévu. Dans sa version complète, l'APU gèrera aussi le Dolby Digital en étant capable de transférer ce type de signal vers un décodeur externe. Développée en grande partie par des ex-ingénieurs de Aureal, l'APU pourrait entamer les ventes de cartes audio si jamais le nForce prenait une part de marché importante. Pour avoir une idée de la puissance de traitement de la chose, il faut savoir que l'APU regroupe au total 5 DSP (3 fixes, 2 programmables) ce qui lui permet de couvrir toutes les fonctions de l'API audio de DirectX 8.

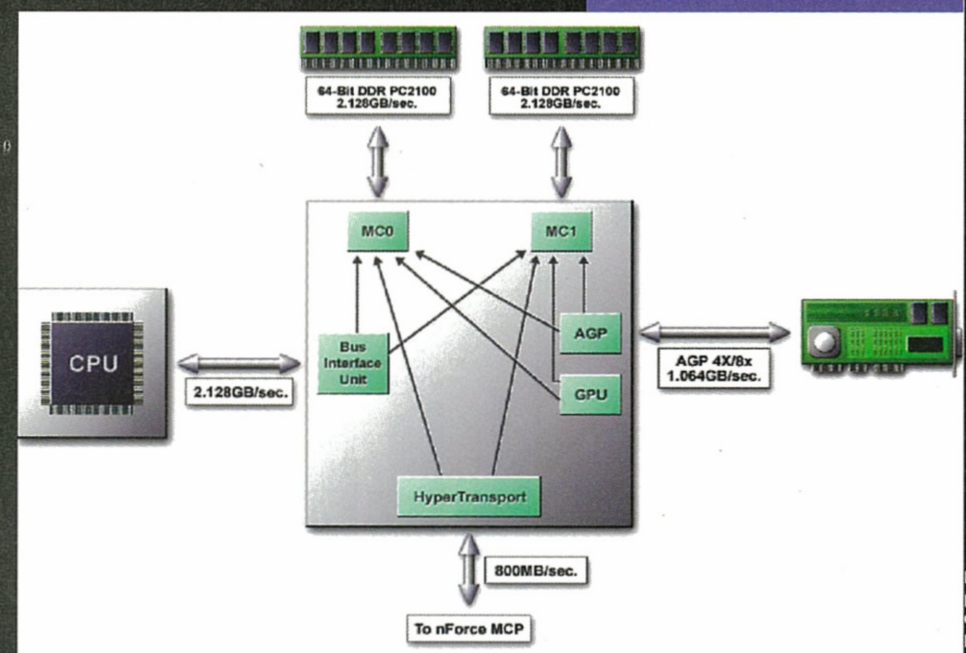
Une famille flexible

Le nForce va exister en deux versions. Une bas de gamme dépourvue de contrôleur mémoire Crossbar 128 bits et se contentant d'accès mémoire 64 bits y compris pour le chip graphique interne : le nForce 220. L'autre sera conforme à ce que je vous ai décrit et se nommera nForce 420. A priori, le MCP existera aussi dans une version light sans la partie Dolby Digital. La version haut de gamme devrait être estampillée « -D » ce qui nous donne nForce 420-D pour la version la plus intéressante. Reste à savoir si tous ces avantages sur le papier se traduiront par des performances qui justifieront la différence de prix entre le nForce et ses concurrents. Les premiers tests sur une version beta laissent penser que côté transferts mémoire, le nForce sera bien le meilleur, mais peut-être pas avec une marge aussi importante que prévu. Vivement les cartes mère que l'on vérifie tout ça !



Le nForce intègre un nombre impressionnant de fonctionnalités.



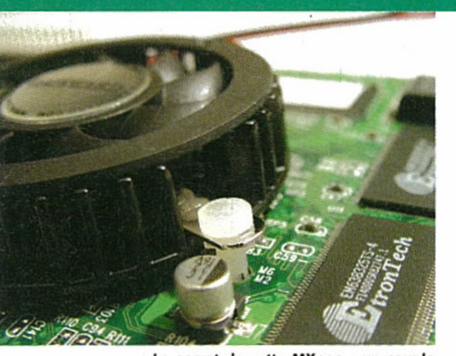


Le contrôleur mémoire permettra normalement d'obtenir les meilleurs performances du marché en mémoire DDR.

Gainward CardExpert GF2 MX400

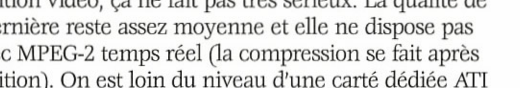
Bien que mal distribuée en France, la marque taïwanaise Gainward mérite l'attention des joueurs. La spécialité de ce constructeur est de mettre sur le marché des produits particulièrement orientés vers l'overclocking. Dans le genre, ce modèle est assez bluffant.

Basé sur un GeForce2 MX400, le nom complet de ce produit est un des plus longs que j'aie jamais vu : CARDEXpert GeForce2 TwinView/VIVO Golden Sample. Ouf. C'est aussi la GeForce2 MX400 la mieux équipée du marché : 32 Mo de Ram SDR 4 nanosecondes (le top dans le genre), chip d'entrée/sortie vidéo Philips SAA7108E (un des meilleurs dans cette catégorie) et 2 sorties VGA (HD-15) pour le TwinView. Bon, ok, pinaillons : 64 Mo auraient été les bienvenus vu le niveau de l'ensemble.


Le secret de cette MX400 : un couple ventilo et mémoires très efficace.

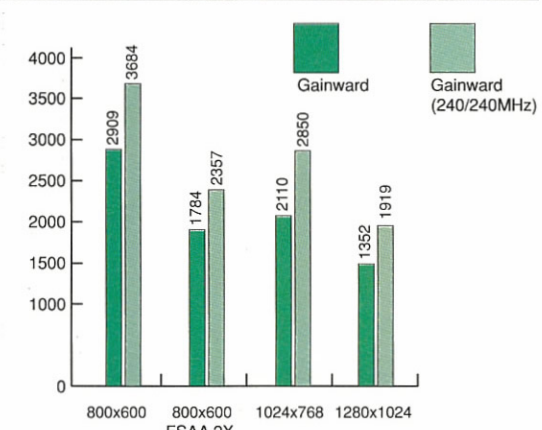
LA CONFIGURATION DE TEST
AMD Athlon 1,33 GHz
Carte mère Asus A7V133
256 Mo de RAM PC133
Disque dur IBM 7200 trs/min
30,7 Go UDMA100
SoundBlaster Live!
Windows 98 Second Edition
DirectX 8a
Drivers Nvidia 12.41
Drivers Hercules 7.103
Quake 3 Arena 1.17
Drivers VIA 4.32

Intérieur cuir Dans la boîte, on trouve un câble pour les entrées/sorties S-Vidéo/Composites et 4 CD-Rom contenant drivers, utilitaires et les logiciels PowerDVD et Ulead VideoStudio 4.0 SE. Le manuel est en revanche très décevant et pas du tout à destination des utilisateurs débutants. Pas un mot sur l'acquisition vidéo, ça ne fait pas très sérieux. La qualité de cette dernière reste assez moyenne et elle ne dispose pas de codec MPEG-2 temps réel (la compression se fait après l'acquisition). On est loin du niveau d'une carte dédiée ATI mais c'est déjà pas mal à ce niveau de prix. Il faut voir ces capacités comme un plus par rapport à la concurrence, pas comme une raison principale d'achat.

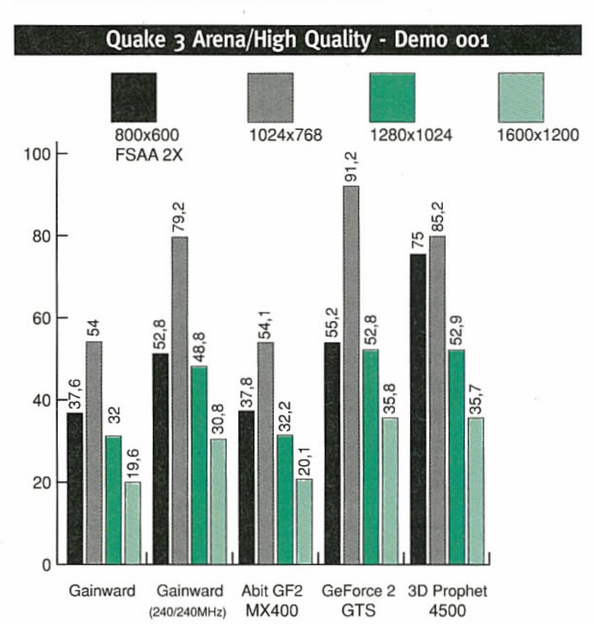


Autre attrait évident de ce modèle, le TwinView. La gestion de deux écrans reste un luxe, mais quand on y a goûté, on en revient difficilement. Même si Nvidia est encore loin d'offrir les fonctions de Matrox ou même d'ATI sur ce point, c'est déjà un pas en avant. Mais le véritable intérêt de la carte de Gainward pour les joueurs avides de vitesse que vous êtes, c'est bien sûr sa tolérance à l'overclocking. Évidemment, qui dit overclocking, dit ventilateur : la Cardexpert dispose d'un mini Orb assez efficace qui permet des scores impressionnants.

3DMark2001 v1.0 (32 bits avec Z-Buffer 24/32 bits)



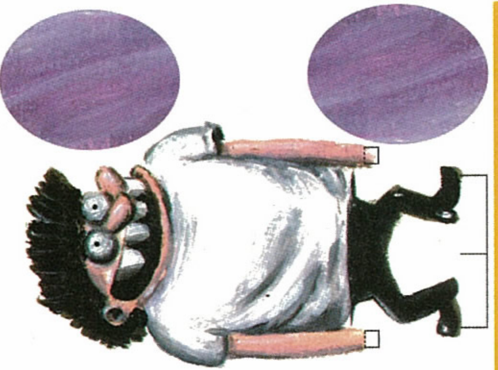
Sièges chauffants et V12 Le processeur et la RAM sont réglés respectivement à 200 et 166 MHz en usine. Mais grâce à ses composants de qualité, ce bébé tient sans broncher les 240 MHz (processeur et RAM). Une sacrée différence qui permet à ce modèle de ne pas être ridicule face à une GF2 GTS. Seul souci observé, un écran noir en quittant Quake3 de temps en temps lorsque la carte est overclockée. Ce modèle est même censé atteindre les 250 MHz (processeur et RAM), voire un peu plus, avec un peu d'efforts. Pour un prix oscillant entre 1 100 et 1 200 francs TTC, ce modèle est a priori ce qui se fait de mieux en GF2 MX400 « multimédia ». Si vous ne recherchez que les performances 3D, orientez-vous directement vers une GF2 GTS ou Pro mais ceux qui aiment les produits multifonctions devraient être plus qu'intéressés. Reste alors à la trouver en magasin, ce qui est malheureusement loin d'être évident.

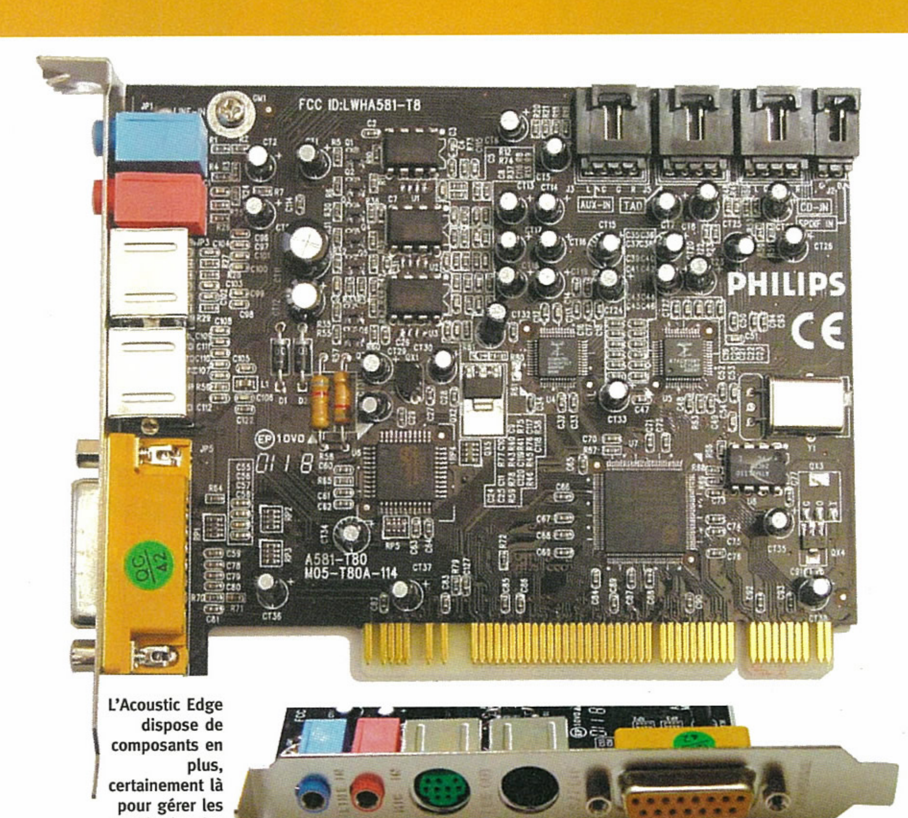


Philips Acoustic Edge

MAÎTRISEZ LA VAGUE

Woah, des cartes son Philips ! Je sais, là comme ça, à froid, ça surprend. Mais bon, balayez vos a priori sur la marque si vous en avez : gamme Edge est juste une des meilleures qui soit. Re-woah. Si la distribution de ces produits s'améliore, Creative Labs ne va pas franchement apprécier. Je vois vos petits yeux interrogateurs s'écarquiller, c'est le moment de passer aux explications.





L'Acoustic Edge dispose de composants en plus, certainement là pour gérer les entrées/sorties supplémentaires.

Depuis quelques mois et la fin malheureuse de Aureal, on aurait pu craindre une disparition de la concurrence sur le secteur audio PC. Creative Labs a déjà un paquet d'entailles sur sa crosse, alors une de plus ou de moins... Oui oui, je leur en veux toujours d'avoir flingué la Gravis UltraSound. Enfin bon, la situation n'est pas catastrophique, avec Hercules et sa nouvelle Fortissimo II, Terratec, VideoLogic ou encore Turtle Beach (marque disponible chez nos amis Ricains surtout). Mais malheureusement, tout ça manquait un peu de pêche. À part Guillemot, les autres constructeurs comptent généralement un seul bon produit à leur catalogue. Et la lumière fut. Depuis fin 2000, les sites hardware américains ne tarissent pas d'éloges sur les nouvelles cartes audio Philips sorties de nulle part. À tel point qu'elles sont encore invisibles sur la plupart des comparateurs de prix français alors qu'elles ont déjà une solide réputation Outre-Atlantique. Il était temps de voir tout ça débarquer chez nous.



La famille, c'est sacré

La gamme comprend en fait trois modèles et ce test se concentre sur le haut de gamme : l'Acoustic Edge (aussi connue sous le nom moins poétique de PSC706). En entrée de gamme, on trouve la Rhytmic Edge (PSC703) et au milieu la Seismic Edge (PSC705). Toutes ces cartes sont basées sur un DSP Philips nommé ThunderbirdPCI. Et cette petite bestiole décoiffe...
Les différences entre ces trois modèles sont néanmoins sensibles, même si elles offrent toutes une excellente qualité de son. La PSC703 est limitée à quatre voix audio

La Seismic Edge a toutes ses entrées et sorties directement sur la carte. Elle devrait suffire pour une majorité de joueurs.

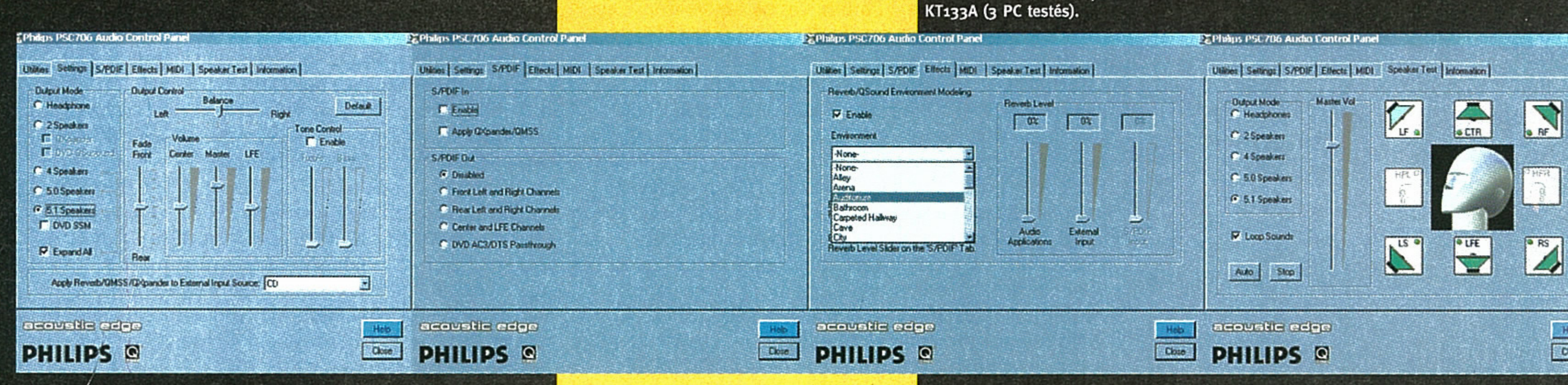
mais permet donc déjà d'exploiter un kit d'enceintes 4.1 et de profiter du son 3D dans les jeux.
La PSC705 va plus loin en proposant du son surround 5.1. La PSC706 dispose des mêmes fonctions, avec une connectique encore plus complète et un pack de softs comprenant une version complète de PowerDVD 3.0 en plus. De quoi regarder (et surtout écouter) ses DVD sur un kit 5.1 sans problèmes. On trouve sur ce modèle des sorties analogiques 5.1, une sortie S/PDIF numérique capable de transférer du DTS ou Dolby Digital, un connecteur joystick/MIDI, une entrée ligne, une autre S/PDIF et une micro. En interne, on a aussi droit à des entrées CD, AUX, TAD, S/PDIF. La majorité des entrées/sorties externes sont situées sur des câbles et non pas sur la carte elle-même, tout comme sur la Fortissimo II testée dans le numéro précédent.

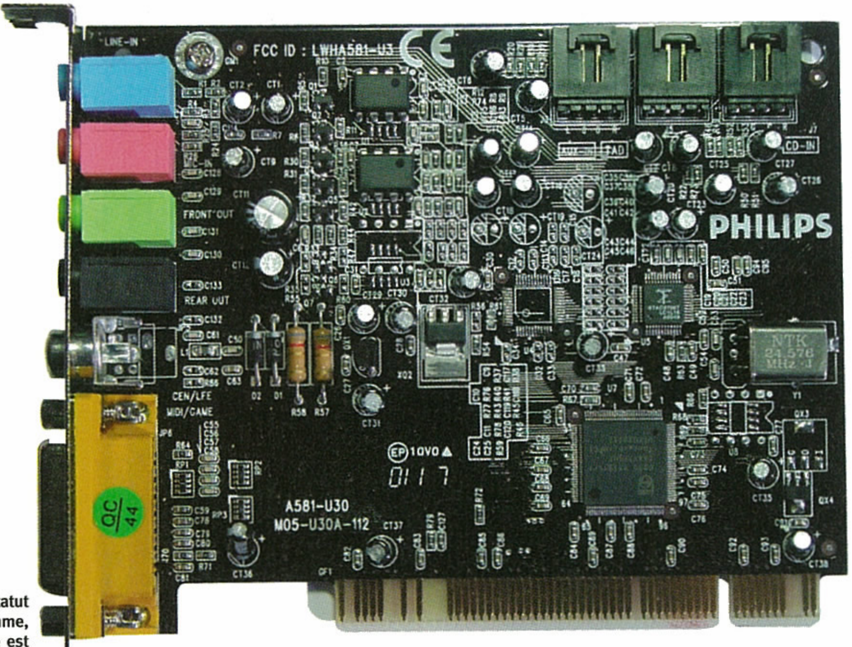
Ce petit chip de rien du tout sort un son à faire pâlir l'EMU10K1 des SBLive. Moins de fioritures, plus d'efficacité.

Et mainte-nant, musique !

Le DSP ThunderbirdPCI n'est pas une demi-portion. Il gère jusqu'à 96 voix 3D (avec réverbération, occlusion et obstruction), monte jusqu'à 48 kHz pour la numérisation et la lecture d'échantillons et peut manger 256 streams DirectSound sans broncher. Rien à envier à une SB Live 5.1 et autre Fortissimo II donc. Côté MIDI, la bête propose 64 voix (banque de son interne de 5,9 Mo en 16 bits 44,1 kHz) auxquelles on peut rajouter 512 voix softwares (Philips fournit également le synthé software Yamaha S-YXG50). Largement suffisant pour tous les jeux et bidouiller un peu de musique. La qualité est du reste au rendez-vous, pas de problèmes. Ce système est certes moins performant que les banques de sons

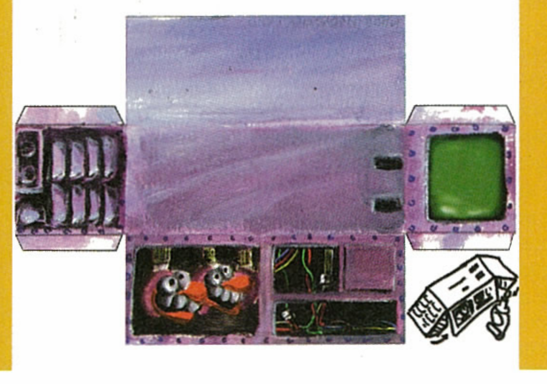
Les drivers Philips sont une leçon pour Creative Labs. Comme quoi, il est possible de faire simple et efficace. Aucun problème de sons à déplorer avec l'utilisation du chipset KT133A (3 PC testés).





Malgré son statut d'entrée de gamme, la Rhytmic Edge est capable de gérer des kits 4.1 facilement et dispose d'une sortie numérique.





de Creative Labs. Mais qui, chez les joueurs, utilise cette possibilité ? Pas grand monde. Côté gestion du son 3D, l'Acoustic Edge ne craint également personne. DirectSound 3D, EAX 1 et 2 ainsi que l'A3D 1.0 sont gérés (et d'excellente façon). Mais le petit plus est ailleurs. Cette carte permet, comme certains amplificateurs Home Cinéma, de recréer des ambiances 5.1 à partir de sources stéréo ou Dolby Surround. C'est l'algorithme QMSS (de QSound Labs) qui se charge de ce job. Comme sur les SBLive, il est aussi possible de massacrer ses sources sonores en leur appliquant divers effets préprogrammés qui vont du simple écho aux distorsions odieuses dans le style overdose d'acide de pingouins.



Les mystères du Web

Après l'installation de la carte dans le PC, je me la joue « monsieur qui sait mieux que tout le monde » et je jette un regard dédaigneux vers le CD pour m'empresser de télécharger les derniers drivers sur le Net. On touche là un point sensible chez Philips. Je n'ai jamais vu un site web aussi mal foutu Enfin si, mais rarement sur des marques de l'ampleur de Philips. On ne trouve rien, c'est mal pensé, pas pratique, etc. Et quand on finit enfin par trouver les fameux drivers, on s'aperçoit deux jours après leur installation que ceux du CD étaient plus récents. Allez comprendre... Et évidemment, durant ces deux jours, je me suis étonné que les drivers Windows 2000 ne fonctionnent pas avec la Release Candidate 2 de Windows XP. Alors que ceux du CD sont parfaits. Ça m'apprendra. Espérons que tout rentre dans l'ordre rapidement et que Philips apprenne à se servir du Web pour supporter efficacement ses produits (en indiquant les numéros de version de ses drivers en téléchargement, par exemple). Une fois le tout en place, c'est la claque. Ces cartes délivrent tout simplement le meilleur son que j'ai jamais entendu sortir d'un PC. Que ce soit des CD, du MP3 ou des DVD, le traitement est parfait. Sans parler des drivers, plutôt bien pensés et qui ont largement eu le temps de mûrir depuis la sortie américaine de la gamme. Vu les problèmes qu'ont rencontrés les premiers utilisateurs, tant mieux. Durant les tests, je n'ai eu aucun souci, que ce soit sous Windows 98, 2000 ou XP. Pour tout dire, j'étais tellement étonné que j'ai réinstallé une SB Live 5.1, WinAMP avec le décodeur MAD (http://www.mars.org/home/rob/proj/mpeg/mad-plugin/) et refait quelques écoutes précises sur des morceaux très variés (Gordian Knot, Laurent de Wilde, Incubus, Mr Bungle, Air, Dead Can Dance, Spooks, etc.) : la différence est réelle. Sur des kits d'enceintes de bonne qualité comme les Klipsch ou VideoLogic Sirocco Crossfire, on entend nettement les instruments en arrière plan par exemple, et les aigus/mediums sont mieux définis. Le pack softs, comprend en plus des titres très intéressants comme Sonic Foundry Siren (même genre que MusicMatch, en plus agréable, mais limité à 20 encodages MP3) et Acid Xpress. Même la compatibilité DOS n'est pas oubliée. Tous ces points positifs donnent largement l'avantage à l'Acoustic Edge certainement la meilleure carte audio PC actuellement du point de vue qualité/prix. Et si son tarif d'environ 750 francs est trop cher pour vous, la PSC705 ne vaut qu'environ 600 francs et la PSC703 dans les 400 francs. Et même cette dernière suffira pour une majorité de joueurs. Il faut maintenant que Philips règle ses problèmes de distribution pour que les acheteurs potentiels ne se rabattent pas sur des solutions plus facilement disponibles.

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH* TOUS VOS JEUX VIDEO

*Voir modalités en magasin

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59 ou 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

PARIS/VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Carrefour
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

RENNES (35)
20, rue du Marechal Joffre
35000 Rennes
Tél : 02 99 78 25 25

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LYON (69)
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 405

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

→ Ouvert le Dimanche
@ Jeux en Reseau & Internet

RCS PARIS B 385 215 603 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE -

Les Nouveautés

Red Faction — Référence : 31307

Myst 3 — Référence : 29404

Commandos 2 — Référence : 29417

Max Payne — Référence : 30449

Throne of Darkness — Référence : 30881

Dungeon Siege — Référence : Tél

PACK "ALONE IN THE DARK 4 + SEVEN"

UN JEU PS2 + UN FILM DVD

= 399F

Réf : 30618

DVD COMBI 12XCD40X LITE ON

CARACTERISTIQUES :

- Lecteur 12X DVD et 40X CD Rom.
- Taille de la mémoire Tampon: 512 Ko
- Temps d'accès rapide.
- Conception en piles Auto Equilibrées
- Compatible avec la plupart des formats de disques
- Compatible Windows 95/98/200/NT
- Compatible MPC niveau 3, PC99
- Lecture multiple

590F — réf : 29821

POUR TOUTE RESERVATION DU JEU* COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE DANS VOTRE MAGASIN SCOREGAMES

RECEVEZ UN T-SHIRT CAMOUFLAGE!**

EIDOS — WWW.COMMANDOSGAME.COM — PYRO

OKAZ

29087	3 ROYAUMES	249F	27653	FIFA 2001	229F	25935	NOX	129F
27731	ALERTE ROUGE 2	249F	27806	GIANTS	269F	28848	ONI	149F
27751	ALICE	249F	25998	GUNMAN	149F	25050	PLANSCAPE TORMENT	169F
27649	BALDUR'S GATE 2	249F	26555	HITMAN CODENAME 47	269F	27949	PROJECT IGI	249F
25984	DEUS EX	199F	25046	MESSIAH	129F	27801	SETTLERS 4	279F
25097	DIABLO 2	199F	27753	NO ONE'S LIVE FOREVER	249F	16572	ULTIMA ASCENSION	279F

GARANTIE 1 AN

Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin.

NOUVEAU SERVICE : RACHAT DE VOS JEUX SUR SCOREGAMES.COM & 36-15 SCOREGAMES*

*2,21F/Mn

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 150F (HORS CONSOLE/LECTEUR) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*

(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

VOUS POUVEZ COMMANDER

PAR TÉLÉPHONE : 01 46 735 720

PAR FAX : 01 46 735 721

PAR MINITEL : 36-15 SCOREGAMES

PAR INTERNET : SCOREGAMES.COM

*2,21F/Mn

Partenaire SKYROCK — PREMIER SUR LE RAP — www.skyrock.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

- Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Ville : ....

Code Postal : .... Téléphone : ....

Code Client : .... E-Mail : ....

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

• Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

Mode de Règlement

- ☐ Je règle par chèque
- ☐ Je règle par mandat
- ☐ Je règle par Carte Bancaire n° :

Expire le ..../........

Signature :

top HARD

Si les prix des Pentium 4 sont largement plus attractifs au moment où vous lisez ces lignes, il reste encore un problème à régler avant de voir la puce d'Intel réintégrer ces pages : un chipset DDR efficace et bon marché et surtout des cartes mère évolutives. Ce qui n'est pas près d'exister vu que le format de socket du Pentium 4 change à la fin de l'année. On passera alors du socket 423 au socket 478. Du coup, encore quelques semaines 100 % AMD en perspective... Doc Caféine

La carte mère

En attendant SiS et Nvidia, le roi du chipset AMD reste VIA grâce aux KT133A (RAM SDR PC133) et KT266 (DDR PC2100). Asus semble pour le moment la marque la plus efficace pour exploiter ces produits, suivi de près par Abit et MSI. À vous de faire votre choix en fonction des prix mais aussi des options embarquées (contrôleur IDE RAID supplémentaire généralement).

Config 1 : MSI K7T Turbo (VIA KT133A / Socket A), environ 950 F TTC

Config 2 : MSI K7T Turbo-R, Asus A7V133, Abit KT7A-RAID (VIA KT133A / Socket A), environ 1 100 F TTC.

Config 3 : Asus A7V266 (VIA KT266 / socket A), environ 1 550 F TTC

Attention !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont à choisir vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA100 (ATA100) est maintenant incontournable. Le gain de performance est bel et bien présent lors de l'utilisation de ces disques sur des chipsets compatibles.

Config 1 : IBM Desktar 60GXP 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 050 F TTC

Config 2 : IBM Desktar 60GXP 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 050 F TTC

Config 3 : IBM Desktar 60GXP 60 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 700 F TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix.

- Hub 8 ports RJ-45 10/100 Mo NetGear : environ 1 000 F TTC

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 200 F TTC

La carte son

Bien qu'excellentes, les cartes Philips testées dans ce numéro se trouvent très difficilement. Espérons que ça s'arrange vite. Du coup, le Top Hard de cette catégorie ne bouge pas trop pour le moment. Les cartes à base de chips Cirrus Logic sont toujours les seules à venir défier Creative Labs et son EMU10K1.

Config 1 et 2 : Terratec DMX-XFire 1024 / SoundBlaster Live! 1024 / Hercules Fortissimo II, , environ 400 F TTC

Config 3 : Hercules Game Theater XP, environ 1 100 F TTC / SoundBlaster Live! Platinum 5.1, environ 1 600 F TTC

Le lecteur de DVD / CD-Rom

Elément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de relire tous les formats disponibles actuellement. En plus, les prix baissent vraiment sur ces produits en ce moment. Profitez-en !

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 350 F TTC.

Config 2 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 350 F TTC.

Config 3 : Lecteur de DVD IDE (16X / 40X), environ 600 F TTC

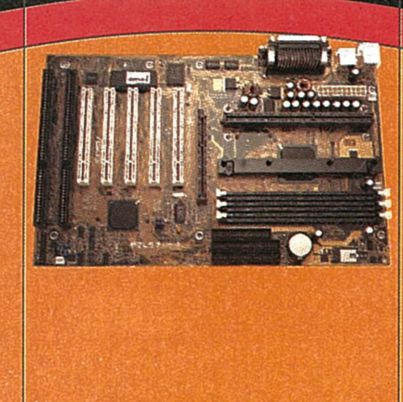
Le moniteur

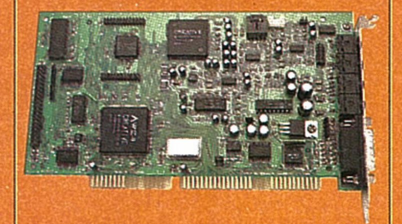
C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément clé du PC. Actuellement, la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 730, environ 2 400 F TTC

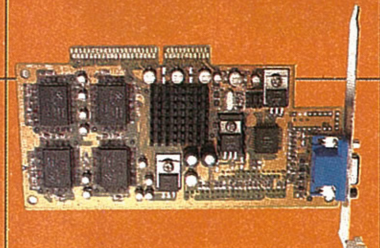
Config 2 : 19 pouces Ilyama MF901U (Vision Master 452), environ 3 300 F TTC

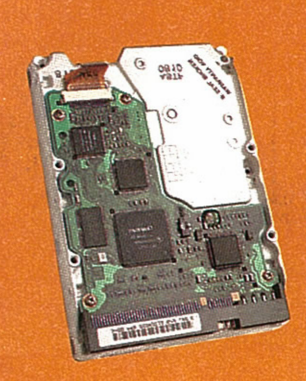
Config 3 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 4 000 F TTC

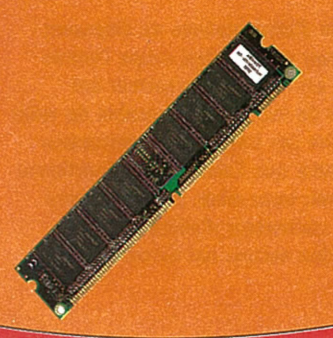












Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le Câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appeler votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : 3Com 56K Faxmodem, environ 550 F TTC

Config 2 : 3Com 56K Faxmodem, environ 550 F TTC

Config 3 : 3Com 56K Faxmodem, environ 550 F TTC

La carte vidéo

Les GeForce 3 dominent toujours le marché côté performances. Mais comptez bien vos brouzoufs avant de plonger, surtout que les prix devraient bien baisser avec l'arrivée des Radeon2... Les GeForce2 MX400, ATI Radeon SDR et autres Kyro II devraient suffire pour les possesseurs de Duron. À noter, la baisse des prix chez ATI et sur les GF2 Pro.

Config 1 : GeForce2 MX400 ou ATI Radeon SDR, environ 800 F TTC.

Config 2 : GeForce2 Pro 32Mo (environ 1 200 F TTC), ATI Radeon DDR (environ 1 300 F TTC pour la 32 Mo et 1 600 F TTC pour la VIVO 64 Mo).

Config 3 : GeForce3, environ 3 000 F TTC.

La RAM

Si la plupart des fabricants de mémoires perdent énormément d'argent en ce moment, ce n'est pas très surprenant. Les prix n'ont jamais été aussi bas et contrairement à ce qu'on pensait il y a quelques mois, les tarifs ne devraient pas augmenter avant un bout de temps. Temps mieux. C'est le moment de faire des provisions. Les barrettes de 256 Mo sont au prix des 128 Mo au début de l'été voire moins chères !

Config 1, 2 : 256 Mo de SDRAM PC133, environ 300 F TTC.

Config 3 : 256 Mo de DDR-SDRAM PC2100, environ 450 F TTC.

Le processeur

On nage officiellement en plein n'importe quoi côté prix processeurs. 600 francs pour un Duron 900 MHz, on croit rêver. On ne va pas se plaindre hein, c'est juste une constatation. Dans ces conditions, lâchez-vous ! Tapez directement dans le 1,33 GHz si vous avez un budget honnête. Avec ça, vous êtes peinard pour un bon moment ! Le 1,5 GHz sortira en septembre pour un prix également très raisonnable. Vous voilà prévenu...

Config 1 : AMD Duron 900 (socket A), 600 F TTC environ

Config 2 : AMD Athlon Thunderbird 1,33 GHz FSB 266 MHz (environ 1 300 F TTC)

Config 3 : AMD Athlon Thunderbird 1,4 GHz FSB 266 MHz (environ 1 500 F TTC)

C'est le Delco

En tant qu'utilisateurs de PC, nous sommes tous confrontés à des questions techniques sur cette infernale machine et ses cohortes de démons familiers aux noms trop connus : Plantage, Panne, Maintenance et Configuration. Heureusement, au Delco, même si les anges salvateurs sont en quantité réduite, nous avons deux ou trois idées sur la question... Ne laissez plus Murphy prendre possession de votre processeur. Refusez la corruption de vos mémoires, et en prime, améliorez vos connaissances. Envoyez vos questions, suggestions, etc. au DELCO, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou à crack@joystick.fr pour les courriers.

REMPLACER UN LECTEUR DE CD-ROM IDE

Installer ou remplacer un lecteur de CD-Rom ou de DVD est une opération simple, à la portée de tout utilisateur un peu soigneux. Lors de l'achat du lecteur, pensez à demander les 4 vis nécessaires au montage de l'unité (non fournies en général), ainsi qu'éventuellement un câble en nappe IDE.

- Tout d'abord, il faut lire la documentation papier et sur disque fournie. Bien que souvent très succincte, elle vous donnera des indications vitales, comme la position des cavaliers, la localisation des divers connecteurs ou l'installation des pilotes...
- Éteignez le PC et déconnectez son cordon secteur, puis ouvrez le boîtier. Quelques précautions sont nécessaires pour éviter les « coups d'électricité statique », qui détruisent parfois les composants fragiles si l'on n'y prend garde : sans aller jusqu'à l'utilisation d'un bracelet anti-statique, n'attrapez pas le lecteur ou toute carte électronique directement par les composants ou en touchant les connecteurs, mais par le boîtier/châssis. Ne travaillez pas avec les pieds sur de la moquette avec des chaussures à semelle synthétique, préférez le carrelage par exemple. Déchargez votre potentiel électrique à la terre, en touchant une canalisation métallique ou un radiateur avant de manipuler.
- Examinez l'arrière du lecteur de CD-Rom et positionnez, si besoin, le cavalier de sélection. Si le lecteur est monté sur un câble de données déjà relié à un disque dur, il faut que le cavalier soit en position « esclave » (slave). Si le lecteur ne partage pas le câble de données avec une autre unité, mettez le cavalier en position maître (master).
- Retirez le couvercle plastique et la partie métallique protégeant la baie à utiliser.
- À ce stade, si vous n'êtes pas très sûr de vous, il peut être intéressant de créer une installation « volante » du lecteur (bref, ne pas le monter définitivement dans le PC), et de ne visser l'engin en place qu'une fois que tout marchera bien sous Windows. Pour ce faire, il faudra poser le lecteur en un endroit pratique et stable, en isolant la partie électronique (quand elle est accessible) de tout court-circuit potentiel, par exemple sur le haut du PC en isolant par une plaque de carton épaisse. Sinon, vous pouvez glisser le lecteur dans sa baie et le visser à ras de la façade du PC.
- Connectez le câble en nappe IDE des données. Le fil rouge indique le fil 1, qui doit être placé du côté « patte 1 » du connecteur (normalement, le 1 est repéré sur le connecteur, sur le boîtier, ou à côté sur le circuit imprimé du lecteur). Il existe souvent (mais pas toujours) un détrompeur qui empêche d'inverser le connecteur. L'autre côté du câble en nappe ira sur l'un des deux ports IDE de votre carte mère (attention au sens, encore une fois). Lorsque c'est possible, il est préférable de monter le CD-Rom seul, sur le second port IDE.
- Branchez aussi le connecteur d'alimentation (sa forme empêche toute erreur de sens). Reliez également le petit câble son à la prise « Analog audio » et à l'entrée son adéquate de votre carte sonore, ou de votre carte mère si elle dispose d'une puce son intégrée (bien entendu, si vous disposez d'une entrée son digitale, reliez la sortie « digital audio » à l'entrée associée).
- Reconnectez le câble secteur et démarrez le PC. Le nouveau lecteur doit être reconnu automatiquement au démarrage (normalement, pas de configuration à effectuer au SETUP. En cas de problème, vérifiez dans le SETUP que la détection des disques et les paramètres concernant l'interface IDE sont en mode AUTO). L'écran de démarrage initial doit afficher une ligne décrivant votre nouvelle unité. Si ce n'est pas le cas, re-vérifiez méthodiquement les câbles et diverses connexions (attention à ne pas tordre de pattes dans les connecteurs).
- Une fois sous Windows, reste à installer le nouveau pilote adapté, à partir de la disquette fournie avec votre unité CD-Rom. À ce sujet, notez qu'en cas de remplacement d'unité, il est judicieux de racheter la même marque de lecteur de CD-Rom, car les pilotes sont très souvent compatibles entre eux, au moins à un niveau minimal.

Le lecteur marchera alors d'emblée, ce qui s'avère parfois utile en cas d'installation rétive sous Windows. Si votre nouveau lecteur n'est pas accessible à partir de Windows, pas de panique. Une solution est de faire une installation des drivers DOS, ce qui permet alors à Windows d'accéder au lecteur et de charger alors les bons pilotes. Pour ce faire, il faut que vous localisiez le petit utilitaire (souvent nommé « install », et fourni sur la disquette de votre lecteur) qui va modifier CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT sur votre partition de démarrage, pour dire à Windows où trouver les pilotes de base.

NOTES :

(1) De plus en plus d'alimentations ne disposent pas d'un interrupteur général (qui coupe l'entrée secteur). Même si cet interrupteur secteur est présent, il est tout de même indispensable de relier la patte 14 à la terre (au travers de l'interrupteur supplémentaire), pour que l'alimentation fonctionne non connectée à une carte mère. Bien sûr, avant d'intervenir sur le connecteur d'alimentation, vérifiez que le cordon secteur est déconnecté.

RÉDUIRE LA FATIGUE VISUELLE DUE AUX ÉCRANS CATHODIQUES

Effectivement, il est des cas où la vision prolongée d'un moniteur finit par fatiguer les yeux, et dans les cas d'usage intensif (classique pour les joueurs acharnés), procure en prime un bon mal de crâne. Sans compter les cous ankylosés... Heureusement, plusieurs recettes permettent d'améliorer le confort visuel.
- Augmenter la fréquence de balayage vertical du moniteur au maximum : l'augmentation de la fréquence, à partir des paramètres du pilote de votre carte graphique, obligera le moniteur à suivre le mouvement, car le moniteur est en quelque sorte l'esclave de la carte graphique. Le scintillement d'un écran est nettement sensible autour de 60 Hertz (cf. Delco 103, 127). Quelles que soient les possibilités de la carte graphique, vous serez limité par les capacités du moniteur. Les résolutions inférieures permettent un rafraîchissement (balayage de l'image) plus rapide.
- Réduire la différence de luminosité entre l'écran et le reste de votre espace de travail : essayez d'employer un éclairage indirect de faible intensité, derrière le moniteur, braqué sur le mur par exemple. Le réglage de la luminosité et du contraste du moniteur a également son importance. Il faut employer le minimum nécessaire de contraste, avec plus de luminosité, plutôt que l'inverse.
- Réduire les reflets parasites : évitez de travailler de dos par rapport à une fenêtre. Utilisez un moniteur dont la dalle (partie en verre où se forme l'image) est traitée anti-reflets, et est la plus plate possible (oui, les tubes « plats » limitent les reflets). Dans le cas où votre moniteur n'est plus de première jeunesse, l'utilisation d'un filtre anti-reflets (filtre polarisant fixé juste devant l'écran) ou de lunettes spécial informatique (voir opticien ou rayon accessoires de votre vendeur micro favori) permet de réduire les reflets, mais aussi la (faible) dose de rayons ultraviolets émis par l'écran.
- Améliorer l'ergonomie : la position idéale pour regarder un moniteur, est légèrement du dessus (vous devez être placé un peu plus haut que l'écran, et ce dernier incliné vers le haut). De temps en temps (toutes les heures), n'oubliez pas la pause de quelques minutes. Si vous devez lire régulièrement des documents, à recopier par exemple, il est très fatiguant de les lire sur la table, à côté du clavier. Le meilleur système est l'emploi d'un « porte-document » fixé au moniteur, qui maintient la page à lire au même niveau que l'écran, ainsi qu'à des conditions d'éclairage proches.
- Enfin, si vous avez un portefeuille bien garni, un moniteur à cristaux liquides type TFT offre une image beaucoup plus stable et reposante qu'un écran cathodique (plus grande rémanence, c'est-à-dire que l'image, une fois affichée, s'efface moins vite et donc clignote moins) ; de plus, le principe d'éclairage produit moins d'UV qu'un moniteur classique, sans compter le gain d'espace sur votre table.

DIFFÉRENCES ENTRE LE CHIPSET KT133 ET KT133A ?

Les cartes mère employant ces deux sortes de chipsets sont exclusivement dédiées aux processeurs AMD Athlon (type Thunderbird) et Duron. La version KT133A est plus récente et offre principalement deux améliorations par rapport au KT133 :
- Un bus frontal processeur (FSB) à 133 MHz en double débit (soit équivalent bus simple débit à 266 MHz, cf. Delco 124). Le VIA Apollo KT133 proposait déjà un bus mémoire à 133 MHz ; en revanche, son bus frontal (liaison entre le processeur et le chipset) fonctionnait à 100 MHz en double débit de données. Rappelons que les cartes mère basées sur ces deux chipsets acceptent uniquement les barrettes mémoire SDRAM standards PC-66, PC-100 ou PC-133 (pas de DDR SDRAM, ni de RDRAM).
- Une interface disque dur Ultra ATA-100 au lieu de l'Ultra ATA-66 précédemment. Dans le cas où elles existent, les fonctions RAID ne sont pas assurées par le chipset, mais dépendent d'une puce supplémentaire spécialisée sur la carte mère (Promise FastTrack 100, par exemple). Voilà pour les différences essentielles. Notez que les cartes mère basées sur le KT133A offrent de plus grandes possibilités de surcadençage. Il est possible de pousser la fréquence d'entrée du processeur beaucoup plus haut (les cartes mère KT133 dépassaient péniblement les 115/120 MHz, là où les versions A autorisent du 140 MHz ou plus).

TEMPÉRATURE DE FONCTIONNEMENT NORMALE D'UN CPU ?

Les spécifications de température maximale varient selon le type de microprocesseur et la marque (certains CPU supportent jusqu'à 75/80°). Les indications précises se trouvent dans les fiches techniques (data sheets) des CPU, disponibles sur les sites internet des fabricants. Comme règle générale, la température maximale ne doit pas dépasser les 65° centigrades. Mais il ne faut pas oublier qu'il existe une certaine imprécision selon le type de capteur de température employé pour la surveillance. Selon qu'il s'agit d'une sonde placée directement dans la puce, ou sous le support processeur, selon la qualité de l'étalonnage... la précision est très variable. Disons qu'il faut essayer de rester en dessous de 55° lus avec un processeur travaillant à pleine charge. Bien entendu, toute température inférieure est souhaitable. Notez qu'avec un refroidisseur classique (radiateur + ventilateur de bonne qualité + interface pâte thermique), il est très difficile de descendre sous les 30° en température processeur (pour une température ambiante autour de 22°). Bien entendu, même avec le meilleur ventilateur du monde, la température du microprocesseur sera toujours plus élevée que la température dans le boîtier, elle-même plus élevée que la température ambiante. Cela explique pourquoi beaucoup de systèmes un peu justes côté refroidissement, deviennent instables dans les pays chauds où, lors des périodes de canicule estivale (un PC surcadencé est évidemment plus sensible), à partir de 35°. Disposer au moins d'un ventilateur supplémentaire pour refroidir au mieux le boîtier, est une nécessité avec les derniers modèles d'Intel P4 ou d'Athlon travaillant à des fréquences de 1.2 GHz ou plus. Le taux d'humidité de l'air n'est normalement pas un problème, tant qu'il ne se crée pas de condensation sur la carte mère.

UTILISER UN BLOC ALIMENTATION SUPPLÉMENTAIRE

En cas de puissance insuffisante de l'alimentation principale d'un PC en boîtier ATX, il n'est pas forcément nécessaire de remplacer l'ensemble boitier/alim, si l'on dispose d'une autre alimentation de récupération. En effet, rien n'empêche d'employer simultanément la deuxième alim pour fournir l'énergie nécessaire à une partie des périphériques, ventilateurs, etc. Seul petit inconvénient, les alimentations du type ATX ne démarrent que lorsque leur connecteur principal est relié à une carte mère. En effet, le connecteur comporte une patte nommée « Power on » ou « Power Supply on » (patte 14, un fil vert normalement) qui doit être reliée à la masse (un des fils noirs arrivant par exemple à la patte 13 ou 15) pour autoriser le fonctionnement. Bien qu'on puisse se contenter de shunter à la terre la patte 14 par un simple fil, il est bien plus pratique de relier ou souder un interrupteur unipolaire entre ces deux fils (1).

BROCHAGE DU CONNECTEUR D'ALIMENTATION :

Rangée de broches opposée au détrompeur :

patte 1 (fil orange)	+ 3.3 Volts
patte 2 (fil orange)	+ 3.3 V
« 3 (fil noir)	masse/terre/0 V
« 4 (fil rouge)	+ 5 V
« 5 (fil noir)	terre/0 V
« 6 (fil rouge)	+ 5 V
« 7 (fil noir)	terre/0 V
« 8 (fil marron ou gris)	signal « Power Good »
« 9 (fil violet)	signal 5 V SB
« 10 (fil jaune)	+ 12 V

Deuxième rangée de broches côté détrompeur :

patte 11 (fil orange)	+ 3.3 V
« 12 (fil bleu)	- 12 V
« 13 (fil noir)	terre / 0 V
« 14 (fil vert)	Signal Power Supply On
« 15 (fil noir)	terre/0 V
« 16 (fil noir)	terre/0 V
« 17 (fil noir)	terre/0 V
« 18 (fil blanc)	- 5 V
« 19 (fil rouge)	+ 5 V
« 20 (fil rouge)	+ 5 V

À noter que le code de couleurs utilisé pour les fils est standardisé, et permet de savoir facilement à quelles tensions on a affaire, quel que soit le PC. Les tensions les plus utiles étant bien entendu le + 3.3 V, + 5 V, et + 12 Volts.

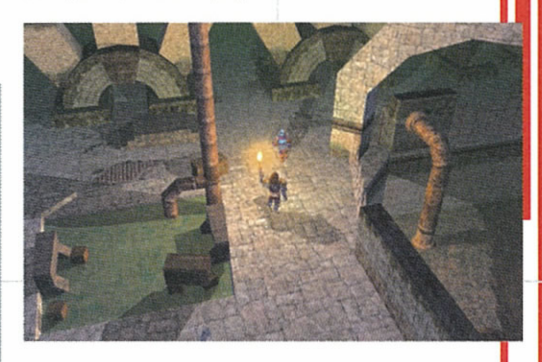


DyNaMiX ScoRe AGaIN

Tribes II bientôt orphelin ? Rien ne semble plus sûr à l'heure actuelle où un tas de rumeurs sur la fermeture de Dynamix parcourent le Net à la vitesse du son. Certains sites n'hésitant pas une seconde à titrer « Dynamix est mort » alors que ni Sierra ni Vivendi ne font de commentaires sur la chose. La source de toutes ces rumeurs ? Le message d'un développeur ou assimilé sur un forum de Tribes. Là où cela devient plus crédible, c'est quand on repense à tout ce que Dynamix s'est vu dans l'obligation d'abandonner comme jeux depuis quelques années : Babylon 5 (pas grave), Orcs : Revenge of the Ancients (pas grave non plus), Pro Pilot Paradise (on s'en fout), mais aussi Desert Fighters (mouaip) pour un score total de 105 licenciements d'après Avault. Mais souvenez-vous tout de même : Dynamix c'était aussi Red Baron, et Stellar 7 et plein d'autres grands jeux pour vieux cons comme moi. Toujours d'après cette même rumeur, le patch Tribes II en cours de développement verrait tout de même le jour. Une bien maigre consolation.

vraiment pas préVu Pour l'hiVeR

Trois nouveaux sets d'images pour Neverwinter Nights viennent d'être mis en ligne et, comme vous connaissez tous les espoirs que l'on met dans ce titre, cela ne vous étonnera pas vraiment que je vous les lance au visage comme ça, sans trop de blablas. Côté date de sortie, rien de neuf si ce n'est un très énervant « en 2002 » qu'on nous sort de temps à autre. Ces trois nouveaux sets (ensemble de textures et d'objets pour composer un type d'environnement précis) sont la forêt, les égouts, et la campagne.



ReSIS Réso

On vient d'en apprendre un peu plus sur le mode réseau de Return to Castle Wolfenstein. D'après ses développeurs, cette partie serait tout aussi importante que le mode solo avec des joueurs incarnant des résistants et d'autres, à la sexualité plus troublée, des nazis (oups, pardon, je voulais dire « des soldats des forces de l'Axe »). Donc, on aura droit à de la campagne coopérative avec des débarquements, des missions d'infiltration à la Hidden and Dangerous et à un tas de scénarios du type Alamo – Germaniques. Parmi les quelques maps réso déjà annoncées, on trouvera une base aérienne, un village allemand et un laboratoire nazi secret (voilà, c'est malin, il est beaucoup moins secret maintenant). Un petit côté Flashpoint sera ajouté à l'affaire puisqu'on pourra y incarner quatre professions différentes dont celles de soldat, médecin, mécano et lieutenant qui - tous les lieutenants vous le diront - est un métier à part.



NeT NEwS

HÉBERGER HUIT JOUEURS POUR SE RETROUVER ENTASSÉS SUR UNE CARTE DE 2 M² COMMENÇAIT À DEVENIR BIEN LOURD. AVEC FLASHPOINT, BIENVENUE AUX ENVIRONNEMENTS SPACIEUX ET BUCOLIQUES, LES MILITAIRES EN PLUS. AU SOMMAIRE DE CETTE RUBRIQUE RÉSEAU ÉGALEMENT : URBAN TERROR, LE MOD QUAKE QUI FAIT DANSER LES FOULES ET DARK MAJESTY, UN ADD-ON POUR ASHERON'S CALL AVEC DES MORCEAUX DE MAISONS DEDANS.

iansolo@joystick.fr



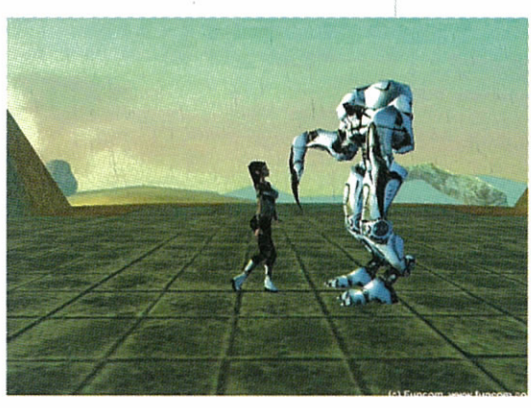




TRès pROmEtteUr UN BEau JoUR

Alors qu'Anarchy Online connaît un démarrage remarqué mais chaotique, on vient d'apprendre que Funcom, son développeur, comptait abandonner tous ses projets pour la X-box afin de se consacrer uniquement sur leur jeu de rôle massivement multijoueur. Ça laisse un peu rêveur : maintenant, une boîte de développement doit-elle, pour se monter et faire un tour de table auprès d'une banque ou d'investisseurs, promettre d'inclure au moins un jeu Game Boy Advance ou X-box dans ses projets sans peine de manquer de sous ? Bref, faites gaffe, parce qu'Anarchy Online est dispo via download mais qu'une fois l'installation effectuée, on aura à charger un demi-million de patches pour quelque chose qui n'en vaut pas encore, pour l'instant, tout à fait le coup.



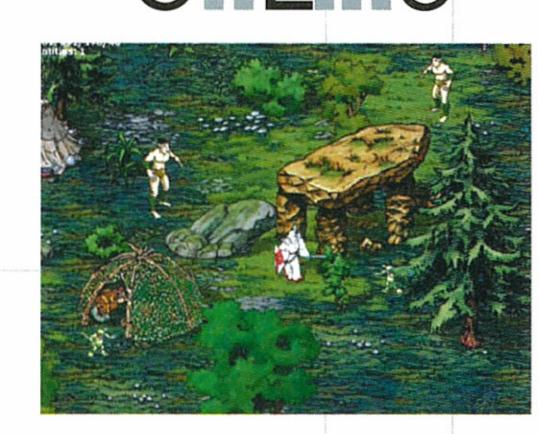






Massive gouAche OnLine

Ce joli mois de novembre verra les Chroniques de la Lune noire, Winds of War apparaître dans les bacs de notre revendeur et peut-être même y rester longtemps. Les Chroniques sont devenues au passage un jeu de rôle multijoueur inspiré de la BD de l'un des grands-anciens-co-fondateurs de notre confrère Casus Belli. La BD et les jeux étant un poil basés sur des combats et des affrontements inter-ethniques, on ne peut s'imaginer que très difficilement (nous, pauvres humains) ce que nous réserve Cryo Networks qui parle déjà d'un maximum de cinq cent joueurs sur le même serveur. Graphiquement parlant, c'est isométrique, c'est super pas 3D et, pour tout vous dire, j'ai l'impression d'être en train de contempler des photos du village d'Asterix vues de haut tellement l'encrage est…. Bref, rendez-vous en novembre.



Cpl JoUe et PeRd

La Cyberathlete Professional League, la fameuse CPM a annulé son tournoi de Counter-Strike qui devait se tenir en août ainsi que ses rencontres de Quake 3 Aerna d'octobre. Cela fait donc deux évènements majeurs qui viennent de mordre la poussière. Pour se faire pardonner (et sans doute pour pas faire trop flipper leurs investisseurs et sponsors), ils promettent un minimum de deux rencontres annuelles sur une très grande échelle avec des prix de plus d'un million de francs chacune. Le championnat du monde de Counter de décembre aura bel et bien lieu avec une cagnotte de cet ordre-là. Les raisons des abandons de ces tournois : « Le CPL compte se recentrer sur les compétitions ». Ah bon ? Ils faisaient autre chose ? Ils avaient une chaîne d'élevage de pintades ?

Retraite, bien méRiTéE



Après un petit million d'exemplaires vendus, l'extension de Diablo II, Lord of Destruction (testée ce mois-ci dans Joy), semble d'ores et déjà avoir droit à la retraite au top des ventes ricaines du moment. Faut dire qu'elle l'aura bien mérité et qu'elle pourra se faire inviter, pour passer le temps, dans les villas avec piscine qu'elle a offertes à ses auteurs. C'est donc Max Payne qui vient s'insérer juste entre lui et les Sims, histoire de sauver l'honneur de l'action FPS.

Réseau

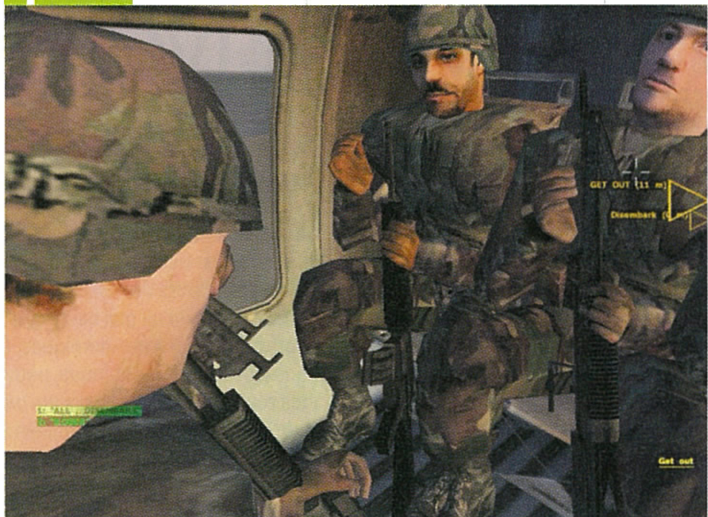
ON LE VOIT, DEUX MOIS APRÈS SA SORTIE FLASHPOINT EST BEL ET BIEN L'UN DES JEUX DE L'ANNÉE. POURTANT, QUI AURAIT PU PARIER SUR UN CAHIER DES CHARGES AUSSI AMBITIEUX ET ÉLABORÉ PAR UNE SOCIÉTÉ TOUTE NOUVELLE ET PASSABLEMENT INCONNUE ? REMERCIONS DONC NOS AMIS DE CODEMASTER D'AVOIR EU LA BRILLANTE IDÉE DE QUITTER, PENDANT QUELQUES INSTANTS, LEURS SACRO-SAINTS JEUX DE BAGNOLES POUR NOUS ÉDITER LA MEILLEURE SIMULATION DE CHAMP DE BATAILLE À CE JOUR, PENDANT QUE LA VÉRITABLE ARMÉE AMÉRICAINE « ENTRAÎNE » SES HOMMES SUR DES JEUX AUSSI MINABLES QUE DELTA FORCE II ET SON MOTEUR VOXEL DE PROLO.

FlAsHpOiNt

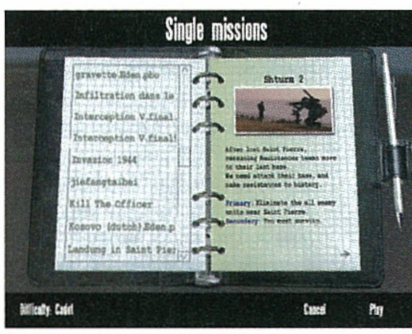
Le sHoOt mILiTAirE de L'AnNéE

bob arctor

Contrairement à un Hidden and Dangerous qui se caractérisait par des missions avec de nombreux évènements mais se déroulant dans un espace confiné, Flashpoint explose toutes les frontières pour nous offrir un terrain de jeu s'étalant sur des dizaines de kilomètres. Concrètement, cela signifie deux choses : que les missions peuvent être subdivisées en une multitude de petites tâches ou objectifs disséminés sur le terrain et éloignés les uns des autres, mais aussi qu'on devra, la plupart du temps, se déplacer à bord de véhicules pour se rendre d'un point à un autre. C'est ici que le jeu en réseau prend tout son sens : comme je le disais dans le test, Flashpoint est un simulateur d'hélicoptères ou d'avions de bonne facture et un excellent simulateur de blindés. L'ensemble des véhicules est d'ailleurs conçu pour accueillir à leur bord deux ou trois personnes (un commandant, un tireur, un conducteur) dont l'utilisation se prête parfaitement au fun en réseau.
L'autre aspect tout à fait particulier de Flashpoint est qu'il mélange stratégie, tactique, logistique (le réapprovisionnement en armes, en carburant, le transport de troupes) comme un gameplay tenant autant du shoot à la première personne qu'à la discrétion à la sauce Dark Project lorsqu'on y incarne un commando. Dernier point, et non le moindre, l'éditeur de missions peut être mis en œuvre si facilement qu'on trouve des centaines de missions alors que le jeu n'est même pas sorti aux États-Unis à l'heure où je vous parle.



On peut poser son propre visage sur le soldat qu'on incarne en multi.



On trouve des missions sur le Net par poignées de cent.

HÉBERGEMENT et hospitalité

Pour lancer une mission en multijoueur, plusieurs conditions sont à remplir : tout d'abord, il faut s'assurer que le nombre de personnages « jouables » est suffisant pour le nombre d'humains s'embarquant dans l'aventure. Très souvent, les auteurs des missions oublient de le préciser et c'est quelque chose qu'il faut vérifier à l'avance. Ensuite, une fois que les joueurs se seront eux-mêmes répartis les rôles (ou vous, si vous êtes plutôt du genre dirigiste), il faudra régler la difficulté du jeu (à savoir vétéran ou cadet).
Les différences - pour ceux du fond, je le rappelle - sont qu'en mode vétéran, aucune information n'apparaît lorsqu'on vise quelqu'un : on peut tout aussi bien descendre un pote en le confondant à 500 mètres de distance. Dans ce mode, le GPS, qui affiche les positions de tout le monde sur la carte, est aussi désactivé, et si on ne suit pas un plan précis on risque de se perdre en un rien de temps.
Une fois toutes ces options choisies, il faut que l'hôte

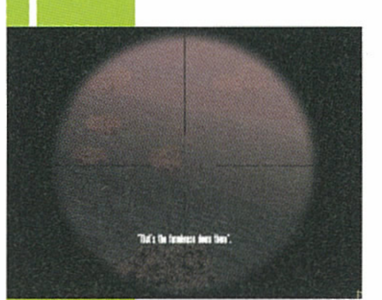

On peut tenir tous les rôles possibles et imaginables à l'intérieur d'un véhicule.


Les individus avec de la paille sur le crâne sont des snipers déguisés.



On se croirait au début du film La ligne rouge.

attende impérativement sur la carte de briefing que tous les joueurs apparaissent en vert, sans quoi ces personnes se verront éjectées du jeu avant son commencement. L'idée de laisser un ou deux bots traîner sur le terrain en plus des joueurs n'est pas tout à fait inutile puisque, parfois, un joueur qui se fait tuer en début de partie peut se réincarner en l'un d'entre eux si l'auteur de la map y a pensé.
En attendant la sortie du serveur dédié qui est prévu pour un prochain patch (qui pourrait bien être sorti en même temps que vous nous lisez), il faut respecter quelques règles pour choisir l'hôte d'une partie. Tout d'abord, même si ça peut paraître logique, choisissez toujours la personne qui est la plus garnie en barrettes de RAM (ça tombe bien, ça coûte pas cher en ce moment même), et celui qui a le plus gros CPU. Cela évitera d'autant des phénomènes de désynchronisation, surtout lors des déplacements de joueurs à l'intérieur d'un même véhicule.
Question hébergement, sachez aussi qu'hoster une partie de Flashpoint contenant une demi-douzaine de joueurs va vous faire uploader des tonnes d'informations. Si les possesseurs d'ADSL s'en soucient comme d'une guigne, les possesseurs du forfait « prolo » de Noos ou du forfait « SDF » de chez AOL risquent d'avoir des comptes (ou plutôt des chèques) à faire à leurs providers respectifs au bout d'une bonne semaine de jeu. Seul hic, les parties hostées par les possesseurs d'ADSL Wanadoo ne semblent pas être les plus rapides ou les plus fluides. Une solution de rechange est de jouer sur gamespy. Pas de raisons de s'en priver ; c'est gratos, et depuis quelque temps, le client a perdu son look de freeware a deux balles. On peut le trouver au http://www.gamespyarcade.com/download. On accède directement à des salles de jeu Flashpoint subdivisées en types de jeux, et on y participe en deux ou trois clics. Attentions néanmoins aux parties francophones qui sont plus des salons de discussion que des lieux où l'on joue vraiment. Certaines personnes, pour des raisons débiles, restent en version 1.0 du jeu (non patchée) et votre version ne sera donc pas compatible. Inutile de s'attarder avec ces gars-là. En moyenne, on trouve une petite centaine de parties en cours à toute heure du jour, ou même de la nuit pour les militaires noctambules que nous sommes.



SitEs oueB

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les missions multijoueurs ne sont pas les plus nombreuses dans la version de base du jeu. Cette légère fainéantise des programmeurs a été largement compensée par leurs fans ainsi que par le dernier patch qui rajoute des scénars solo et multi. De plus, l'éditeur de scénarios est tellement simple d'utilisation, qu'il est parfois plus rapide de créer soi-même sa mission de toutes pièces plutôt que d'en rechercher une d'un genre précis dans un endroit ou un autre . Une énorme communauté existe d'ores et déjà sur le Net. Elle se développe d'autant plus vite que les scénarios, même complexes, dépassent rarement une taille de 32 kilo octets, ceux de 1 méga ou plus contenant souvent de la musique ou des dialogues au format .wav. Pour les utiliser, rien de plus simple : mettez les missions solo dans le répertoire « missions », les missions réso dans le répertoire « MPmissions ».
Voici une liste d'endroits intéressants où trouver ce que vous cherchez :
tout d'abord, le site de notre ami Firestorm au http://ndf-85.ctw.net/ (en ce moment, il est down mais ça devrait aller lorsque vous lirez cela). Le monsieur officiait déjà du temps d'Interstate '76, ce qui prouve bien que les grands esprits et les grands jeux se rencontrent.
Autre site francophone, http://frogeater.free.fr/ où on trouve une mine de conseils pour éditer, démolir, ou tuer.
L'extraordinaire http://www.opf-missions.net/ où on trouve des missions par poignées de vingt ainsi qu'un site.
http://www.flashpointmissions.iwarp.com/single_player.htm un peu plus petit mais aussi très garni. Quelques skins sur
http://www.operation-flashpoint.de/customfaces.php?show=3#3
Pensez aussi à récupérer les patches et add-on (voir la rubrique Patches de ce mois-ci).





Les soldats font toujours la gueule juste avant un débarquement.



Communiquer SANS PARLER

Pour communiquer entre amis autrement que par la parole, rien ne vaut les indications que l'on porte au fur et à mesure sur la map. Lors d'une attaque de village, par exemple, un commando allant en reconnaissance peut inscrire sur la carte d'état-major les positions de différents objets



qu'il aperçoit. On conviendra généralement d'un code comme « M » pour des hommes, « T » pour des blindés, « O » pour un objectif. Les joueurs en mode Vétérans peuvent aussi indiquer l'endroit où ils se trouvent. Un commandant peut de la même façon indiquer par des croix les endroits où il souhaite que ses hommes se postent pour prendre position.

LA COMMUNICATION
et l'art du commandement

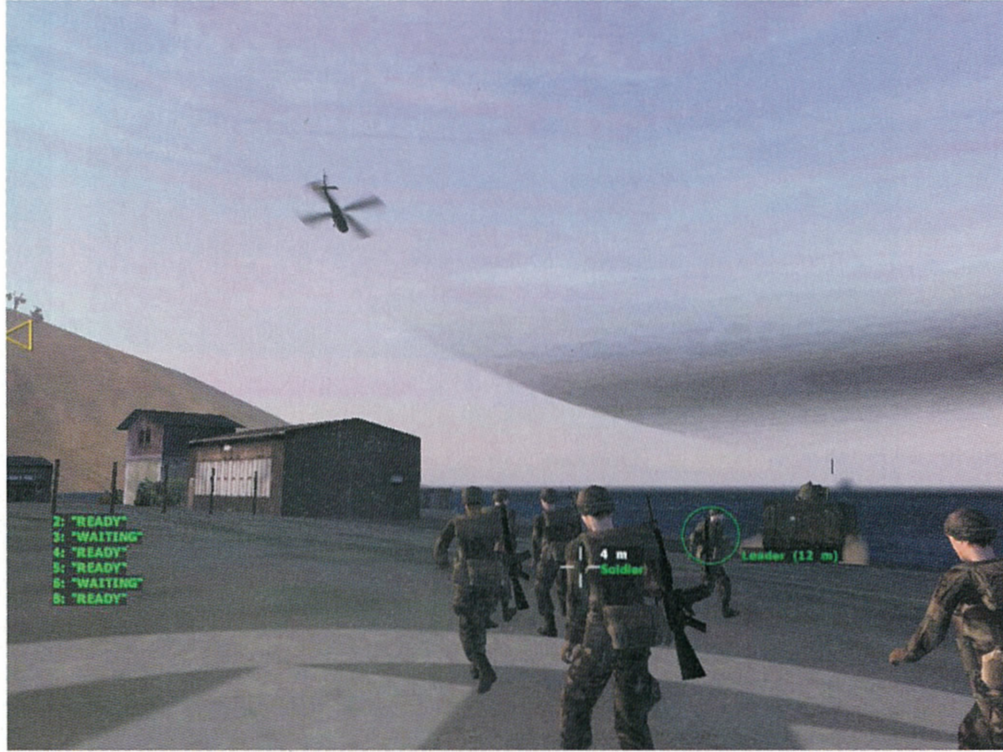
Prenez l'habitude d'indiquer les cibles que vous percevez à vos amis (clic droit sur elles), d'apprendre les combinaisons de touches qui sauvent (munitions, soins, I'm Under Fire) si vous vous baladez avec des bots. En tant que commandant, mémorisez les ordres comme l'interdiction de faire feu : 3-2, de tirer à volonté : 3-5, de demeurer silencieux et de ramper : 7-1, ainsi que tous les ordres de mouvement, ceux pour scruter l'horizon et trouver des cibles. Ce n'est pas trop difficile de tout retenir pour un joueur rompu aux techniques de Battlezone.

Parler SANS COMMUNIQUER

Flashpoint, ce jeu extraordinaire (je radote pas trop, là ?) fait fi de l'existence du Game Voice de Microsoft puisqu'il intègre lui-même un Client Voice Over Data permettant aux joueurs de se causer entre eux. Il est activé par la touche Caps







C'est pas Saïgon, mais on n'en est pas loin.

Lock (il reste dans ce mode à l'infini) ; et pour peu qu'on soit muni d'un micro, on pourra discuter avec tout ce beau monde sur des fréquences aussi différentes que celle du chat. On utilise généralement la fréquence générale (blanche) pour que tout le monde puisse nous entendre. Il existe un petit retard de deux secondes, mais ce mode de communication ne ralentit pas vraiment le jeu en réseau.

RESTER EN VIE
une minute de plus

Survivre sur un champ de bataille alors que des ennemis vous attendent tient toujours pour moitié à notre bonne fortune. Pour mettre toutes les chances de votre côté, mettez-vous toujours en position accroupie, et évitez les endroits où vous deviendrez les cibles les plus parfaites (comme en passant sur des crêtes avec le soleil en plein derrière vous). Une constatation revient comme un leitmotiv : recharger une arme prend un temps précieux et vous immobilise quelques dangereuses secondes à un endroit qui pourrait tout aussi bien devenir votre lit de mort : donc, rechargez toujours à couvert. Les arbres, surtout en groupes, sont toujours des endroits idéaux où se planquer pour faire feu car ils protègent de la plupart des bastos tout comme les cadavres de vos potes. Les buissons, par contre, sont utilisables pour progresser vers une cible sans être vus, mais attention : rien n'empêche de tirer à travers. Si un ennemi situé sur l'un de vos côtés fait feu sur vous, courez tout droit perpendiculairement en changeant votre allure de temps en temps ; s'il est face à vous ou derrière vous, zigzaguez. Côté discrétion, le patch a remis un peu



Air, terre, mer : le combat est mené sur tous les fronts.

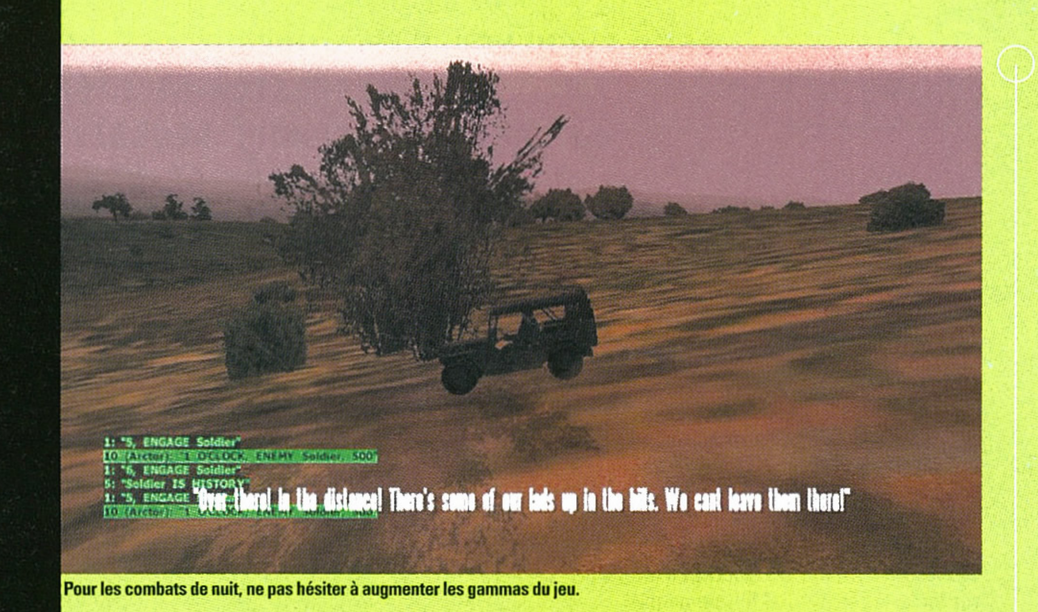
les choses à plat : on ne peut plus ramper au milieu de spetz natz et leur cirer leurs bottes sans qu'ils ne s'en aperçoivent. Pourtant, le noir et le silence peuvent aider à approcher une cible à quelques mètres. Deux principaux ennemis à cette tactique : le mode de course rapide qui crée un essoufflement (et aussi du bruit) et les nuisances sonores causées par les actions de recharger une arme ou de poser un dispositif explosif.

L'expérience DU FEU

La modélisation des armes, sous Flashpoint, est certainement la plus fidèle que l'on ait pu voir de toute l'histoire du jeu vidéo. Autant vous dire que vos potes les Quakers risquent de terminer bons derniers s'ils veulent se la ramener déguisés en Russes en poussant des petits cris et en sautant sur place. On retrouve cependant quelques règles communes à la plupart des jeux depuis Half-Life : le headshot, par exemple, est sanctionné par la mort immédiate de la cible ; pareillement, un type fauché aux jambes demeurera estropié et ne pourra plus que ramper.
Côté système de visée, il existe deux principales écoles : celle du zoom que donne le bouton droit, et celle du réticule de visée de l'arme existant sur 80 % d'entre elles et donnant aussi accès aux lunettes. Ce dernier (accessible par V) donne un avantage certain au niveau de la précision, mais aussi un petit niveau de zoom supplémentaire qui fait parfois bien défaut. L'utilisation des grenades est bien plus ardue que dans d'autres jeux, car on ne possède aucun repère ou presque pour estimer les distances. Au lieu de faire vos premières armes avec elles en plein cœur du combat, pratiquez-les dans un camp d'entraînement, bien tranquillement hors du jeu. Pareillement, l'utilisation des mortiers demande encore un plus grand sens du pifomètre, puisqu'on peut quasiment tirer un obus avec une trajectoire balistique à plusieurs centaines de mètres.



Enfin une simulation de sniper réaliste.



Pour les combats de nuit, ne pas hésiter à augmenter les gammas du jeu.





Un script de bombardement d'artillerie en action.

SNIPERS

Flashpoint, avec son moteur qui nous permet de voir à plusieurs kilomètres est LE jeu du snipe. Mais la trajectoire des balles et sa vitesse étant prises en compte, celui-ci est bien plus difficile à mener à bien que dans les autres jeux tout en étant donc bien plus réaliste. N'oubliez pas surtout que l'on peut zoomer avec la lunette grâce aux touches « + » et « - », et suivez le conseil de tout le monde pour ne pas vous faire repérer : ne tirez que deux/trois balles à la fois et changez de poste de tir, sans quoi c'en est fini de votre tranquillité.

MINES et explosifs

Les explosifs de type C4 (ceux que vous déclenchez à distance) ont plus d'une centaine de mètres de rayon d'action pour ce qui est de leur blast. Courez donc vous mettre bien à l'abri, et hors de leur portée. Mieux encore, plusieurs explosifs placés les uns à côté des autres se potentialisent question puissance, et trois d'entre eux peuvent quasiment réduire un petit village en tas de ruines. Lorsqu'il s'agit d'attaquer une colonne armée, rien de mieux que de poser des mines.
On les placera généralement en triangle : la première mine fera sauter le premier véhicule du convoi, et les suivants devront quitter la route à gauche et à droite, à l'endroit où vous aurez posé les autres.

Le défaut DE LA CUIRASSE

Pour vous attaquer aux blindés, invitez plein d'amis avec des grenades (succès pas vraiment assuré) ou un camarade muni d'un lance-roquettes. S'il s'agit de détruire un BMP, un SLIKA, un T-55 ou un T-72, celui-ci pourra vous en débarrasser en un ou deux coups (après le départ de la première roquette, il faut immédiatement recharger la seconde et la tirer d'urgence, sans quoi vous vous ferez atomiser par un obus). L'Abrams et, dans une plus grande mesure le T-80, poseront encore plus de problèmes : après deux ou trois coups au but, ils continueront de rouler joyeusement vers vous, comme si de rien n'était. Cela est dû au profil particulier de l'Abrams et au blindage actif (recouvert d'explosifs) du T-80. Seule une multitude de tirs sur leurs flancs (là où ils sont le moins blindés) ou l'utilisation d'un lance-roquette Carl Gustav (un seul coup) en viendra à bout.

DEUX ÉVÉNEMENTS ONT MARQUÉ MES DERNIÈRES VACANCES : LA REDIFFUSION DE L'ÉPISODE D'« ALERTE À MALIBU » OÙ DAVID HASSELHOFF RÉUSSIT À TUER UNE ANGUILLE ÉLECTRIQUE GÉANTE DANS UNE GROTTE SOUS-MARINE AVEC UN DÉFIBRILLATEUR PORTATIF (J'EN FRISSONNE ENCORE) ET LA DÉCOUVERTE, SUR LES BONS CONSEILS DU DOC CAFÉINE, DE CE MOD QUAKE 3 SUBLIMISSIME QU'EST URBAN TERROR. COMME AU BON VIEUX TEMPS DE COUNTER-STRIKE, ON A REPLONGÉ.

UrBan TeRroR

Après quelques mois de léthargie où l'on ne trouvait plus guère qu'un Counter-Strike vieillissant et des clones encore trop jeunes, il était temps qu'un vrai mod réaliste arrive et casse la baraque. J'aurais mis mes sous sur Strike Force (Unreal Tournament), mais c'est finalement Urban Terror, mod Quake 3 développé par l'équipe de Silicon Ice, qui a surpris tout le monde. Les premières versions, sorties il y a quelques mois, présageaient déjà de bonnes choses, mais c'est avec leur bêta 2.0, sortie en juin dernier, qu'ils ont vraiment montré leur savoir-faire.



Les décors sont énormes et bourrés de polygones. Il faut une machine musclée pour profiter de Urban Terror à 60 images/seconde.



CS et AHL sont DANS UN BATEAU

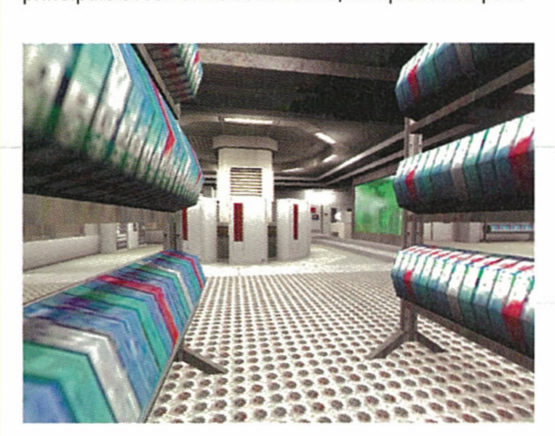
Imaginez un mix moitié Counter-Strike moitié Action Half-Life sur des maps magnifiques avec le moteur de Quake 3 pour faire bouger le tout, et vous aurez une idée de ce à quoi ressemble Urban Terror. L'accent est bien évidemment mis sur le réalisme, avec notamment une gestion des dégâts poussée. La localisation est très précise (on peut se faire toucher à la tête, au torse, aux jambes, mais aussi au cou, aux épaules, aux poignets…), et il est nécessaire de se faire un bandage après chaque blessure pour éviter de se vider de son sang comme un cochon les jours de fête. La fatigue physique est aussi gérée, et il faut s'habituer à perdre temporairement de l'énergie lorsqu'on pique un sprint (il y a une touche spéciale pour ça) ou qu'on saute à répétition. Même topo pour l'arsenal. On n'y retrouve que des armes existantes comme le G36, le Colt M4, le MP5 ou encore le PSG-1. Notez bien que, contrairement à Counter-Strike, il n'y a pas de système d'argent. On choisit librement son arme principale et son arme secondaire, auxquelles on peut



Sur la carte ut_streets, les snipers s'allument de building en building dans une ambiance bon enfant.



Il est tellement mignon ce petit village alpin qu'on n'a pas envie de se battre dedans. Enfin si, un peu quand même.



monsieur pomme de terre

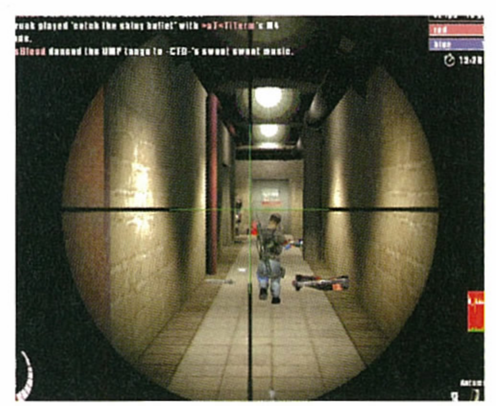
La bêta 2.0 de Urban Terror était sur le CD Joystick de juillet/août, et le patch pour passer en version 2.3 est sur le CD de ce présent numéro. Vous pouvez aussi bien sûr télécharger la version 2.3 complète depuis notre FTP : http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=682



La qualité des maps est impressionnante pour ce qui n'est qu'un mod amateur. Les auteurs de ces merveilles trouveront sûrement une place dans l'industrie.

L'adresse du serveur JoyStick Urban Terror

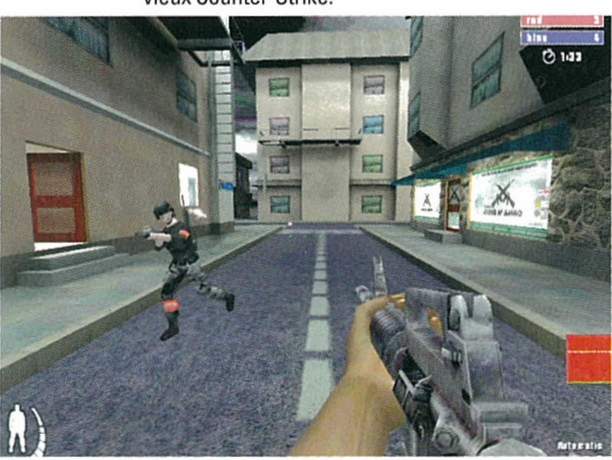
194.158.97.234:27960. Faites le 16.1 si vous appelez de la province.



ajouter un petit flingue genre Desert Eagle, quelques grenades et un équipement spécial (silencieux, lunette de visée nocturne, munitions supplémentaires, gilet ou casque en kevlar...)

LE MOD de cette rentrée

La qualité des cartes est cruciale pour un mod, et de ce côté-là, Silicon Ice a fait très fort. Les textures sont nombreuses et très réussies, le gameplay de chaque map est vraiment bien étudié, et il y en a pour tous les goûts, que ce soit du cache-cache au fusil de snipe sur ut_street et ut_desert ou des parties un peu plus violentes sur ut_abbey et ut_revolution. Atout important : malgré leur taille, les cartes se mémorisent très facilement grâce à la variété des décors. Aux dernières rumeurs, Silicon Ice préparerait un nouveau pack de maps officielles, qu'on espère aussi réussies que celles qu'on connaît déjà. Bref, pour nous il n'y a plus de doute : Urban Terror est bien le mod réaliste le plus abouti de cette rentrée 2001, le seul à concurrencer sérieusement ce bon vieux Counter-Strike.



La FAq du fLiNgueUr

Q : Quels sont les meilleurs modes de jeu ?
Si vous avez le choix entre plusieurs serveurs, prenez de préférence ceux qui font tourner les modes Capture The Flag, Team DeathMatch ou Capture & Hold – ce dernier étant une copie du mode « Domination » de Unreal Tournament. Le gros avantage de ces modes de jeu est qu'il n'existe pas de rounds : on réapparaît quelques secondes après s'être fait buté. Vous n'aurez ainsi pas à vous taper les longues minutes d'attente si vous vous faites éliminer prématurément lors d'une partie en Follow The Leader ou Team Survivor.

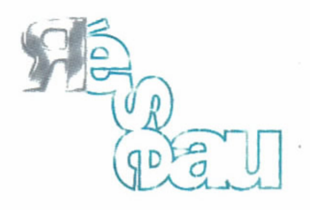
Q : Y a-t-il une configuration d'arme optimale qui permet d'être à l'aise sur n'importe quelle carte et dans n'importe quelle situation ?
Non, pas vraiment, ça dépend des goûts. Il y a des configurations « passe-partout » qui sont correctes pour toutes les maps : G36 + UMP ou M4 + Fusil à pompe par exemple. Mais quelqu'un qui maîtrise bien le snipe aura tout intérêt à prendre un SR-8 ou un PSG-1 sur des cartes comme ut_streets ou ut_desert, et ça sera la fête foraine.

Q : Comment utiliser l'hélicoptère dans la carte du désert ?
Dans l'hélicoptère, placez-vous contre le cockpit et appuyez sur la touche d'utilisation (la même qui sert à ouvrir les portes). Sélectionnez ensuite votre destination avec les touches numériques en haut du clavier.



Q : Mais enfin, d'où sortait cette anguille électrique géante ?
Elle s'était échappée d'un centre vétérinaire marin près de Malibu.

Q : N'est-ce pas un peu trop difficile de capturer le drapeau en mode CTF ?
C'est vrai que ce n'est pas facile, et beaucoup de joueurs préfèrent jouer les parties CTF comme de vulgaires Deathmatch par équipe. La technique gagnante, c'est de ne pas tenter le passage en force. Il faut plutôt s'approcher du drapeau en évitant les grandes artères, sans se faire repérer, et surtout en avançant silencieusement. Parfois, on a presque l'impression de se retrouver dans un niveau de Deus Ex ou de Thief, planqué derrière une caisse à écouter fébrilement le bruit de pas d'un ennemi, avant de foncer vers le drapeau et de s'enfuir en semant des flashbangs. Dans ces moments-là, ce mod est vraiment grandiose.



Q : Pourquoi y a-t-il des lunettes de vision nocturne alors que toutes les cartes sont bien éclairées ?
Essayez, et vous verrez. Même sur une carte en plein jour, les lunettes rendent les joueurs beaucoup plus faciles à repérer, particulièrement à longue distance. Seul inconvénient, on ne peut plus discerner les amis des ennemis, car tout le monde apparaît en vert vif.

Q : Le désignateur laser est-il vraiment utile ?
Oui, à donf même. Outre son côté décoratif, le désignateur laser réduit grandement la dispersion des balles, ce qui améliorer la précision des fusils à moyenne et longue portée comme le M4.

Q : Qu'est ce qu'un « spawn killer » ?
C'est un joueur qui rôde autour des points de réapparition des adversaires morts et qui leur tire dessus dès qu'ils se mettent à bouger, ou qui leur balance une pluie de grenades avec le HK69. Ce n'est pas considéré comme de la triche, mais ce n'est pas non plus le style de jeu le plus fair-play du monde. Ceci dit, c'est tellement amusant que bon… Moi, il m'est arrivé de le faire une ou deux fois… même un peu plus… Faut dire aussi, quand ceux d'en face sont vraiment nuls…

Q : Comment peut on guérir ses coéquipiers ?
Il suffit de se coller à eux de manière très sensuelle, de se baisser (touche « Crouch ») et d'appuyer sur la touche qui sert à faire des bandages. Par défaut, on peut faire remonter le niveau de vie d'un camarade jusqu'à 40 %. Avec le kit de premiers secours (Backpack Medkit), c'est 80 %.

Q : Comment utiliser plus efficacement le système de communications radio ?
Alors, pour ceux qui n'ont jamais bidouiller Quake 3, suivez bien, c'est assez simple. Pour utiliser plus efficacement le système de radio, on va assigner des touches à certains messages. Par exemple, assignons la touche F6, qui ne sert pas à grand-chose, à la communication radio qui dit « All Clear Here », pratique pour signaler à ses coéquipiers que le secteur est dégagé. Tout d'abord, ouvrez le Bloc-Note Windows et, dans un fichier texte vierge, tapez la ligne « bind F6 ut_radio 3 1 », sans les guillemets. Sauvegardez ensuite ce fichier sous le nom « autoexec.cfg » dans le répertoire du mod, par exemple c:\games\quake3\q3ut2. Urban Terror exécute automatiquement, à chaque démarrage, les commandes contenues dans ce fichier. En l'occurrence, il va ici assigner à la touche F6 la commande ut_radio 3 1, c'est-à-dire le message vocal qu'on obtient lorsqu'on lance l'interface de communication de Urban Terror (touche V par défaut), qu'on sélectionne le choix 3 (Statements) puis le choix 1 (All Clear Here). C'est simple non ? Libre à vous ensuite de rajouter d'autres lignes dans ce fichier, par exemple « bind y ut_radio 1 1 » pour lancer un « Affirmative ! » lorsque vous appuierez sur la touche Y.

Q : Comment accéder aux armes rapidement, sans passer par les touches « Next Weapon » et « Prev Weapon » ?
Ça se passe toujours dans le fichier autoexec.cfg. La commande qui permet de sélectionner une arme est ut_weaptoggle. Il y a cinq arguments différents : primary pour l'arme principale, secondary pour l'arme secondaire, sidearm pour le flingue, grenade pour tous en chœur, les grenades et knife pour le couteau. Exemple : « bind SPACE ut_weaptoggle knife » sélectionne le couteau lorsqu'on appuie sur la touche Espace. Notez qu'il est possible d'avoir accès à deux armes avec une seule touche : « bind B ut_weaptoggle primary secondary » permet ainsi de passer rapidement de l'arme principale à l'arme secondaire et vice-versa.

Q : Peut-on modifier le réticule de visée pour qu'il soit plus visible ?
Yep, et c'est encore dans le fichier autoexec.cfg qu'on peut régler ça. Sur certaines maps, le viseur blanc se confond avec le décor, on va donc le faire passer en vert pomme, plus fashion et plus visible. On va aussi le faire changer de couleur lorsqu'il se trouvera sur un coéquipier, pour éviter de shooter son pote Raymond dans le dos. Les lignes à inclure dans le fichier autoexec.cfg : « set cg_crosshairRGB 0 1 0 1 » et « set cg_crosshairFriendRGB 0 0 1 1 ». Les quatre derniers chiffres de chaque ligne indique le niveau de rouge, de vert, de bleu et le degré d'opacité du viseur. Faites vos petits essais, vous pigerez vite le truc.

Q : Peut-on modifier le réticule de visée des fusils de snipe ?
Bien sûr, les couleurs du viseur de snipe se modifient comme celles du viseur classique. La syntaxe est exactement la même, et les variables à changer grâce à la commande set sont cg_scopeRGB et cg_scopeFriendRGB, suivi des quatre chiffres expliqués à la question précédente.



Ambiance « Les Rois du désert » pour la carte ut_desert, une des plus réussies et des plus vastes du mod.



Aaaahh, enfin des lunettes de vision nocturne qui affichent quelque chose de crédible.



AU RYTHME DES PATCHES MENSUELS, AC N'EN FINIT PAS DE S'AGRANDIR (NOUVELLE ÎLE GIGANTESQUE OUVERTE CET ÉTÉ). À FORCE D'Y PASSER SES JOURS ET SES NUITS, D'Y PASSER SA VIE, CELA DEVAIT ARRIVER, ON VA POUVOIR HABITER DEDANS.





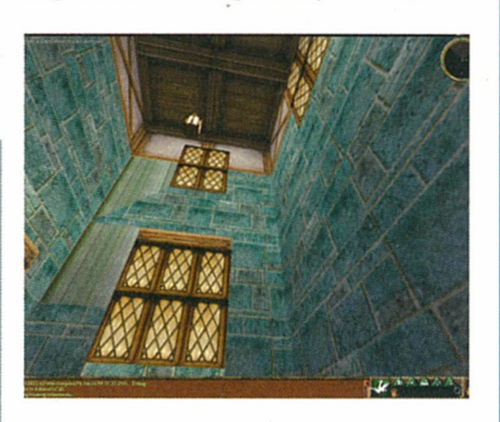
AsHErOn's CalL DarK maJeStY

Dark Majesty sera la première extension pour Asheron's Call. Elle devrait sortir en décembre 2001. On peut s'étonner de voir Turbine nous sortir un add-on payant. Leur politique marketing ayant été assez honnête jusque-là. À la différence de certains qui ne se privent pas pour tondre la laine sur le dos des moutons, comme Verant avec ses add-on multiples pour Everquest. Turbine aurait besoin de financer des développeurs supplémentaires pour sortir son extension rapidement, que ça ne nous étonnerait pas. C'est qu'il s'agit d'occuper le terrain (en attendant, AC 2 n'est pas prévu avant un an), alors que de nouveaux venus se pressent au portillon : Anarchy Online (sorti à la va-vite) et ShadowBane (qui prend son temps, tant mieux). Remarquons tout de même que l'extension ne coûtera que 200 francs. Elle comprendra un mois d'abonnement gratuit, ce qui nous fait une extension à 120 balles. On a vu plus cher, mon bon monsieur.

Mon CHÂTEAU en Espagne

L'objectif de cette extension est d'offrir aux joueurs la possibilité d'acheter des maisons, comme dans Ultima Online. Au lancement, ceux qui auront acquis l'extension pourront s'offrir un domicile, qui pourra varier de la simple chaumière au manoir imposant. Il devrait y en avoir de toutes les tailles, et pour tous les goûts. Dark Majesty apporte ici une solution élégante au problème du stockage. Les joueurs d'AC étant de grands collectionneurs de trophées, ils en étaient réduits à accumuler leurs trésors sur des personnages secondaires (les mules). Certains fanatiques allant jusqu'à cumuler plusieurs abonnements pour augmenter leur capacité. Les maisons seront donc dotées de coffres, voire de plusieurs coffres pour les demeures les plus spacieuses.
Pour se payer une baraque, il faudra un paquet de pyreals (la monnaie locale). Le prix d'achat variera en fonction des habitations, et, pour certaines, il faudra en plus réunir des objets de quête. Vu le trésor de guerre accumulé par les joueurs, l'argument financier ne devrait pas être un gros écueil. Les allégeances pourront aussi mettre des fonds en commun pour acquérir un lieu de réunion pour leurs manifestations en tous genres.
Pour l'achat, ça se passera de la manière suivante. L'emplacement des maisons sera choisi par les designers. Devant chaque maison inoccupée se trouvera une sorte d'agent immobilier. En lui donnant la somme indiquée, vous aurez accès à la propriété. Le règlement pourra même s'effectuer en plusieurs fois. Mais ça serait moins drôle, sinon vous ne ferez que louer ces maisons. Pour continuer à occuper les lieux il faudra payer des frais de maintenance et le loyer du mois suivant. Dans le cas contraire (ruine soudaine, effondrement du cours des matières premières comme le shard ou la SIK), vous vous ferez jeter de votre maisonnette. Les objets que vous aurez laissés à l'intérieur seront confisqués et la chaumière sera à nouveau disponible pour de nouveaux occupants. Hmm, comme dans la vie réelle, on dirait bien.
Évidemment, le maître des lieux pourra avoir des invités. Il sera possible de choisir les personnes qui auront accès à votre palace. Si un invité vient à se montrer trop envahissant, vous pourrez même l'éjecter des lieux. Ceux qui ne seront pas autorisés resteront bloqués devant le paillasson. Pas question non plus d'essayer de crocheter la porte d'entrée, les maisons seront inviolables.
Il y aura un nombre limité de maisons, probablement pour éviter le phénomène de bétonnage qui a défiguré Ultima Online. Pas de risque de voir des constructions n'importe où, puisque les designers choisiront les emplacements. Tous les joueurs verront les maisons, y compris ceux qui n'auront pas acheté l'extension. Turbine a annoncé qu'ils ajouteraient des demeures supplémentaires plus tard, en fonction de la demande. M'est avis qu'ils ont intérêt à prévoir large. Enfin, ce sera limité à une maison par compte (et non pas une maison par personnage). Sur ce, je vous laisse mater les photos, j'ai une quête qui m'attend.

iansolo







Éditeur : Microsoft
Développeur : Turbine
Sortie prévue : décembre 2001

ABONNEZ-VOUS !

joystick

Pour **24 F** (3,66 €) au lieu de ~~38 F~~(1) (5,79 €)

1 an/11 n^os^ = 259 F (39,48 €) au lieu de ~~418~~ F (1) (63,72 €)

CHAQUE MOIS
1 MAGAZINE
+ 2 CD-ROM PC + 1 BOOKLET SOLUCES



BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
**JOYSTICK-BP2
59718 LILLE
CEDEX 9**

OUI je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 n^os^) pour **259 F** (39,48 €) au lieu de ~~418~~ F(1) (63,72€), soit **159 F** d'économie, soit 4 numéros gratuits.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire

n° : ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Date d'expiration : ☐☐ ☐☐

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

.... Code postal : ☐☐☐☐☐

Ville : ....

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19 ☐☐

e-mail :

Signature obligatoire :

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 n^os^) : 2 100 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Tarifs Étranger : par bateau 339 F - par avion : nous contacter au 01 55 63 41 15. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être utilisées à des fins commerciales.

KPS29

Shadowbane

laissez-vous guilder !

Voici plus de six mois que Kika me demande d'aller rendre visite aux mecs de Shadowbane. Eh bien, voilà, c'est chose faite : un petit tour du côté d'Austin, et hop, me voici de retour avec une interview de Richard Garriott et quelques petites infos sur le royaume des guildes. Infos que vous saurez apprécier à leur juste mesure, je l'espère.

par Wanda

Les développeurs sont actuellement en train de créer les effets visuels des sorts, comme on peut le voir sur les derniers screenshots qu'ils ont publiés.



Comme vous le savez déjà, grâce à Kika qui ne perd jamais une occasion de vous parler de son petit chouchou, Shadowbane est un jeu qui tourne autour des guildes, des alliances et des factions. Dans ce monde, les développeurs veulent nous offrir un degré de contrôle sur notre environnement, et ses règles tel que nous n'en avons encore jamais connues. Leur idée, telle qu'ils me l'ont racontée, c'est d'arriver à un degré de liberté comparable à celui qu'offrait Ultima Online dans le placement des maisons. En effet, dans l'idée des créateurs de Shadowbane, l'un des trucs les plus cools d'UO était cette possibilité de posséder sa propre habitation.
Plus précisément, l'un de leurs trucs préférés, c'était les sièges de maisons lancés par certaines guildes (à cause du bug du début qui permettait de se téléporter à l'intérieur de celles-ci), pour y chiper le double des clés afin de s'approprier l'endroit. Sauf que cette fois, le cambriolage sera non seulement permis, mais largement encouragé. Car les gars de Wolfpack, futés comme des renards, ont carrément décidé de pousser le système encore plus loin, en bâtissant le leur autour de cette possibilité de construire et de détruire des villes.
Mais contrairement à ce qui se passait dans UO, où certains joueurs se voyaient totalement lésés dans l'affaire, Shadowbane vous mettra plutôt dans l'état d'esprit du mec

James « Scorn » Nance est le concepteur principal de Shadowbane. En cas de problème, vous saurez à qui vous adresser...

Patrick « Varios » Blanton est le chef de la conception. En fait, c'est celui des quatre co-fondateurs qui se tape tous les trucs ingrats, genre logistique ou feuilles de paie.



Le Chaos Engine utilisé par Shadowbane offrira les trucs à la mode tels que des ombres dynamiques, du terrain en multitexturing and Co. Je vous rassure : tout n'est pas encore implémenté.

Genre Rôle et Stratégie Massivement Multijoueur **Éditeur** Swing Entertainment **Developpeur** WolfPack Studios **Sortie prévue** Mi-2002

Jason « Tangent » Durall est l'adjoint de James Nance. Si vous n'arrivez pas à choper James...



qui construit un château de cartes : vous saurez parfaitement qu'il peut très facilement s'effondrer, et c'est la connaissance de cette éventualité qui va tout changer. Après, vous deviendrez moins con et vous ferez des châteaux en pierre ou en béton armé. Bref, Shadowbane sera un monde où tous les coups seront permis, en faisant en sorte que cela soit amusant pour tout le monde. Moi-même, je ne dédaigne pas me faire cambrioler de temps à autre...

Shadowbane : un monde d'opportunités

Vous choisirez donc des endroits où développer vos cités, et vous déciderez de la façon dont elles vont grossir. S'il s'agit d'endroits sécurisés à outrance, tant sur le plan des protections, que vous aurez particulièrement développées, que sur celui des gardes, chez qui vous aurez réussi à susciter un niveau élevé de vigilance, ces villes deviendront des lieux privilégiés pour les échanges commerciaux, et votre richesse et votre pouvoir grandiront avec elles. En revanche, si vous régnez sur des cités pas particulièrement policées, vous attirerez d'autres types de joueurs, certes pleins de vie mais un peu plus difficiles à gérer. Et au final, vos villes auront plus de difficultés à devenir aussi grandes et influentes que les autres. Shadowbane offrira au joueur la possibilité de modeler et d'explorer cet univers à sa guise. Le but ultime, au-delà du simple développement de votre personnage, sera de trouver une place pour vous-même : soit à un niveau individuel, dans un monde où les autres joueurs cherchent activement à bâtir des empires et à diriger le monde, soit à un niveau collectif, en créant un mouvement capable de diriger la planète. Pour revenir à des choses plus terre à terre, parlons donc de l'économie : la monnaie de base est l'or, une épée qui vaut mille de ces pièces jaunes peut être refondue chez le forgeron comme les bagouses de votre grand-mère en cas d'urgence fiscale, et le monsieur pourra alors vous reverser l'équivalent en or ou alors en objets d'une valeur équivalente. Dans Shadowbane, tous les objets trouvés posséderont une équivalence en devises,et bien peu de place sera laissée à la spéculation. L'avantage, pour les développeurs, étant qu'ils pourront faciliter la maîtrise de la richesse.



L'interface

Ne vous fiez pas aux diverses interfaces que vous voyez aujourd'hui sur tous ces screenshots : non seulement le jeu sera livré avec des dizaines de skins différentes (sans compter celles que vous créerez, évidemment), mais elles seront entièrement personnalisables. Vous pourrez bouger comme bon vous semble les différents éléments sur l'écran, changer leur taille et leur fonte, définir un degré de transparence, décider ou non de cliquer au travers. Et tout ceci, y compris le fait d'attribuer à chaque commande le raccourci clavier de votre choix, se fera simplement par le clic droit de la souris. Magique ! Et si votre personnage passe son temps à faire des mouvements récurrents, comme applaudir à la moindre blague minable de ses compagnons, vous pourrez extraire le petit bouton « clap-clap » de la liste des manifestations du même acabit et le placer directement sur l'écran. Pareil pour les sorts, pour lesquels vous pourrez placer autant de raccourcis que vous le voudrez. Bref, ça sera un peu le bonheur dans votre life.





Shadowbane est un concentré de toute l'expérience rôliste de ses quatre co-fondateurs. Todd « Warden » Coleman, chef des ventes et du marketing de Wolfpack et co-fondateur de la société, est un ancien codeur de MUDs.



Robert « Naarsin » Marsa n'est pas l'un des quatre co-fondateurs, mais il est chef de la technologie.

La gestion des clans



Pour répondre à la question qui se pose lors de toute création de MMORPG, on pourra tuer presque tout le monde, dans Shadowbane. On pourra même tuer des gens dans sa propre guilde… si les règles de cette dernière le permettent. Évidemment, une guilde qui encouragera ce genre de pratique permettra à ses membres de se développer plus vite sur le plan individuel, mais comme elle sera moins soudée sur le plan collectif et social, elle risquera d'être moins puissante qu'une autre à moyen terme. L'idée des développeurs, c'est de donner la possibilité à chaque leader de faction de gérer son territoire à sa guise, comme s'il s'agissait d'un Multi User Dungeon (comme au début des années 90, quand une centaine de MUDS a jailli dans les facs américaines), c'est-à-dire en fixant ses règles propres. Bob Arctor, toujours prêt à nous faire profiter de son immense culture, me signale qu'il s'agit là d'une suite logique des traditions universitaires telles que le Cluedo en grandeur nature (killer) ou les Tags (ancêtre du paint-ball). La différence avec les années 90, c'est que les machines ne fonctionneront pas sous forme de client, mais bel et bien à partir de serveurs hébergeant des mondes persistants, ce qui résoudra, entre autres, le problème de la tricherie.

Nous ne guilderons pas ensemble

Les guildes permettront à chaque leader de définir les règles qui lui permettront d'atteindre au mieux ses objectifs. Vous pourrez ainsi vous essayer à gérer des villes, et les meilleurs gestionnaires obtiendront au final des régions et des empires florissants, ainsi que la reconnaissance des membres du sexe opposé. Les moins doués, quant à eux, périront tôt ou tard, soit à cause de leurs dissensions internes, soit sous les coups des guildes ennemies, toujours à l'affût d'un plus faible que soi. Le nombre d'adeptes sera un élément déterminant de l'équilibre du pouvoir des guildes, car ces derniers offriront directement de l'influence au leader de la guilde. Cela dit, une croissance à outrance ne sera pas forcément la panacée, car on a pu observer dans les autres jeux massivement multijoueurs que les communautés sont particulièrement fragiles lorsqu'elles atteignent certaines tailles-clés : le risque d'effondrement est en effet particulièrement grand au passage à plus de 20 personnes, puis à plus de 60, puis entre 100 et 200, puis aux environs de 400. Un peu comme dans une vraie entreprise, en fé. Vous me direz que certaines guildes d'Asheron's Call ont réussi à dépasser ces chiffres… Certes, mais Shadowbane prend place dans un cadre de lutte pour la maîtrise d'un territoire, ce qui rend les choses bien plus délicates que dans AC. Donc si un joueur parvient à diriger un monde entier, il s'agira d'un véritable exploit. Les développeurs envisagent d'ailleurs d'organiser une cérémonie pour fêter ça comme il se doit (on parle d'ores et déjà d'une jolie corbeille de fruits frais pour les héros). Bref, le trio « peur, respect et amour » sera la clé à faire jouer pour permettre aux petits souverains éclairés comme aux tyrans en herbe de mener à bien leurs rêves de grandeur.



Les personnages

Tant sur le plan des classes que celui des choses à faire, Shadowbane nous promet une richesse exceptionnelle. En compétences hors combat (artisanat, diplomatie et commerces divers), UO est aujourd'hui le plus développé des mondes persistants, surtout depuis qu'ils ont ajouté les vendeurs, qui ont enfin apporté leur richesse à l'économie un rien stagnante. Dans Shadowbane, toutes les villes pourront posséder un très grand nombre de bâtiments, tels que ceux qu'on peut habituellement trouver en zone urbaine. Par exemple, vous pourrez vous acheter un centre d'entraînement pour barbares, qui, moyennant une taxe que vous fixerez, formera tous les joueurs intéressés par le port de pagnes en peau de bêtes.

Vous pourrez également embrasser une carrière dans la diplomatie, en devenant un assassin ou en faisant partie d'un groupe de mercenaires, par exemple. L'objectif des créateurs de Shadowbane n'est pas de nous imposer un système rigide préétabli, mais de favoriser la naissance et le développement de normes sociales en fonction de nos attentes. Et de fait, malgré de nombreux éléments de jeu de type tactique, les créateurs sont conscients de nous offrir un challenge bien plus ambitieux que dans les jeux de stratégie, car dans Shadowbane, les « unités » ne nous obéiront pas forcément. Et si elles pourront parfois faire mieux que prévu, elles seront aussi capables du pire. Bref, tout dépendra de l'aptitude qu'aura chaque chef militaire pour favoriser les bonnes initiative : par exemple en les récompensant par des responsabilités.



Il y a vingt ans, Richard Garriott créait Origin Systems avec son frère Robert, et devenait l'un des acteurs emblématiques d'une toute nouvelle industrie. Aujourd'hui, après avoir clos l'épisode Ultima, Richard est prêt à repartir pour une nouvelle aventure : celle des mondes persistants et des univers parallèles...

Propos recueillis par Wanda

Joystick : À la lumière de votre expérience avec Origin et Electronic Arts, comment voyez-vous les relations entre développeurs et éditeurs ?

Richard Garriot : Electronic Arts est de loin le plus gros et le plus puissant des distributeurs indépendants de jeux vidéo, du moins aux États-Unis. Et comme il existe un goulet d'étranglement au niveau de la distribution – il n'y a qu'une petite poignée de sociétés qui contrôlent cet aspect des choses – tout le monde est plus ou moins obligé de subir leur loi. C'est d'ailleurs pour ça que des développeurs comme Westwood ou Origin s'associent à ces gros distributeurs. Du coup, leur pouvoir en tant qu'éditeur devient immense, et on peut se poser la question de leur responsabilité par rapport aux développeurs. Ce que je comprends de la politique éditoriale d'EA, c'est qu'ils essayent toujours d'être à la première place. La plupart du temps, ils procèdent de la manière suivante : ils sous-traitent trois studios de développement pour leur créer... disons, un nouveau jeu de baseball. Ils paient ces trois studios pour qu'ils réalisent la première étape de la création du jeu, c'est-à-dire le concept, ce qui ne leur coûte qu'environ 200 000 dollars. Puis, après avoir examiné les trois concepts, ils demandent aux deux meilleurs de franchir l'étape suivante, qui est celle du prototype et qui ne représente guère plus d'un demi-million de dollars. Et pour finir, ils ne signent qu'avec le studio qui ra réalisé le meilleur prototype. Et s'il leur faut investir encore deux ou trois millions de dollars pour terminer le jeu, l'investissement initial est parfaitement légitimé, parce qu'ils sont sûrs d'avoir au final le meilleur jeu de baseball.

Interview de Richard Garriott





Et les idées intéressantes des deux projets éliminés, est-ce qu'elles sont intégrées au projet final ?
Quelle question ! Non. Les implications morales de ce type de processus sont d'ailleurs un sujet intéressant, car au-delà du manque de reconnaissance d'EA pour le travail fourni par les deux sociétés exclues, il y a la dure réalité des choses, qui est qu'elles vont souvent faire faillite. Elles ont investi, recruté du personnel, mobilisé leurs forces pour répondre à la demande d'EA... L'annulation d'un projet est une expérience traumatisante, mais EA s'en fiche. D'ailleurs, il ne faut pas croire que c'est un traitement qu'elle réserve uniquement aux petits studios indépendants : ses studios internes sont à la même enseigne.
Qu'il s'agisse d'Origin, de Westwood ou de n'importe quel autre développeur du cheptel EA, aucune de ces sociétés n'avait jamais annulé un projet au-delà d'un certain niveau d'investissement, avant de se faire racheter. Parce qu'annuler un projet, ça signifie aussi démoraliser toute une équipe, ce qui va déboucher sur des démissions et une contamination du moral des autres équipes. Ça pénalise l'organisation dans son ensemble. Voilà ce qui est arrivé chez Origin, à mon sens. Et je pense que c'est également ce qui est en train de se passer chez Westwood à l'heure actuelle. Cette façon de traiter les développeurs était peut-être efficace lorsqu'ils ne développaient pas en interne, mais elle est maintenant devenue dangereuse pour eux.

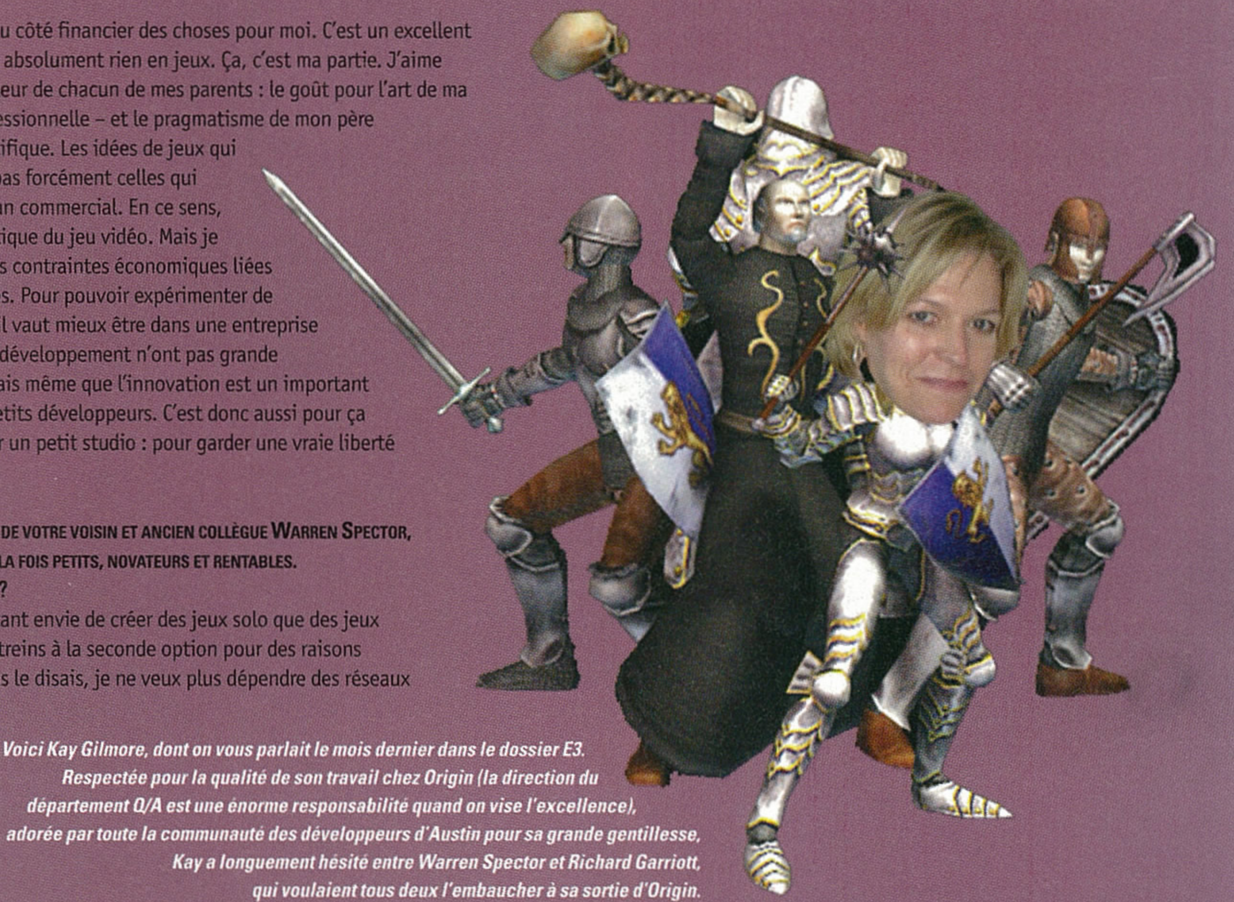
Le partenariat avec NC Soft, c'est donc votre solution pour ne plus dépendre de ces gens-là, c'est ça ?
Si vous regardez comment a évolué la façon de travailler des éditeurs, sur les vingt dernières années... Lorsque nous avons créé Origin, c'était l'émergence d'une industrie. J'ai eu la chance inouïe de faire partie des pionniers, ce qui m'a permis de faire ce que je voulais et d'en vivre. Quand j'ai quitté Origin, il y a un an, je n'imaginais pas que je connaîtrais un jour une seconde opportunité du même type, car les circuits traditionnels de distribution des jeux sont aujourd'hui beaucoup trop verrouillés pour qu'une jeune société puisse vraiment se développer dans ce contexte. Certes, je pourrais être un développeur comme un autre et me contenter de faire de bons jeux, mais ce n'est plus ce qui m'intéresse. Je n'ai pas envie de dépendre d'un éditeur, de n'avoir pas droit à l'erreur...

N'est-ce pas dangereux de laisser l'aspect économique prendre le pas sur l'aspect artistique ?
J'ai mon frère qui s'occupe du côté financier des choses pour moi. C'est un excellent financier, mais il n'y connaît absolument rien en jeux. Ça, c'est ma partie. J'aime à penser que j'ai pris le meilleur de chacun de mes parents : le goût pour l'art de ma mère – qui était artiste professionnelle – et le pragmatisme de mon père – qui était astronaute scientifique. Les idées de jeux qui me plaisent le plus ne sont pas forcément celles qui sont le plus viables sur le plan commercial. En ce sens, j'ai une vraie approche artistique du jeu vidéo. Mais je suis également conscient des contraintes économiques liées à la réalisation de ces œuvres. Pour pouvoir expérimenter de nouvelles idées artistiques, il vaut mieux être dans une entreprise solide. Les petits studios de développement n'ont pas grande latitude pour innover. Je dirais même que l'innovation est un important facteur de faillite pour les petits développeurs. C'est donc aussi pour ça que je n'ai pas envie de créer un petit studio : pour garder une vraie liberté de création !

Certains studios, comme celui de votre voisin et ancien collègue Warren Spector, réussissent pourtant à être à la fois petits, novateurs et rentables. Comment expliquez-vous cela ?
En tant que créateur, j'ai autant envie de créer des jeux solo que des jeux multijoueurs, mais je me restreins à la seconde option pour des raisons économiques. Comme je vous le disais, je ne veux plus dépendre des réseaux traditionnels de distribution, qui perpétuent un modèle économique dont l'intérêt se dégrade d'année en année. Le prix de vente des jeux en boîte n'a pas arrêté de baisser au cours des dix dernières années. Les Ultima du milieu, les 4 et 5, se vendaient au prix de 80 dollars aux États-Unis, tandis que les derniers sont sortis à 40 dollars, avant de très rapidement descendre à 20 dollars. Parallèlement, les coûts de développement n'ont pas arrêté de grimper. Les premiers Ultima m'ont coûté personnellement moins de 1 million de dollars, tandis que le budget des derniers a systématiquement dépassé les 5 millions. On peut difficilement faire un bon jeu à moins, aujourd'hui. Et en plus de tout ça, les ventes stagnent. Avec plus de 2 millions d'unités vendues, je crois que Myst détient le record sur ces quatre ou cinq dernières années. Et puis il y a une petite poignée de jeux qui oscillent entre 1 et 2 millions, comme Diablo ou Command & Conquer, et c'est tout. Mais rien qui n'atteigne les 10 millions de joueurs ! Non, le retour sur investissement des jeux solo est devenu beaucoup trop faible. Donc même si rien ne dit que je ne referai jamais de jeu solo, je préfère pour l'instant me concentrer sur le « massivement multijoueur ».

En tant que créateur, qu'est-ce qui vous plaît le plus dans le « massivement multijoueur » ?
C'est un terrain complètement vierge, où toutes les règles sont encore à créer. Dans les jeux traditionnels, tout est maintenant extrêmement balisé. Mais dans le « massivement multijoueur », les genres n'ont pas encore été identifiés ! En fait, le seul genre qui se dégage – le jeu de rôle – englobe absolument tout : plongé dans un monde « massivement multijoueur », même un jeu de Stratégie Temps Réel devient une expérience sociale, donc un jeu de rôle. C'est exactement ce que font les enfants pour apprendre : qu'ils jouent à la dînette ou aux soldats de plomb, ils prétendent être un personnage qu'ils ne sont pas ; ils jouent un rôle. Et ce processus leur apprend tout un tas de règles de vie en société. Si le petit Johnny tape sa sœur et que sa sœur ne veut plus jouer avec lui, il va comprendre que ce n'est pas un bon mode d'interaction.

Mais Johnny n'a qu'une sœur dans la vraie vie, alors qu'il en a plein dans un jeu...
C'est justement un des problèmes que nous voulons résoudre, dans notre prochain jeu. Une des choses négatives que le Web engendre aujourd'hui, à cause de la façon dont il est architecturé, c'est qu'on y est tellement anonyme que ça nous incite



Voici Kay Gilmore, dont on vous parlait le mois dernier dans le dossier E3. Respectée pour la qualité de son travail chez Origin (la direction du département Q/A est une énorme responsabilité quand on vise l'excellence), adorée par toute la communauté des développeurs d'Austin pour sa grande gentillesse, Kay a longuement hésité entre Warren Spector et Richard Garriott, qui voulaient tous deux l'embaucher à sa sortie d'Origin.

à explorer les « côtés sombres » de notre personnalité. Il n'y a pas de conséquences. Dans les jeux actuels – dans Ultima Online, dans EverQuest – il est tellement facile de recommencer un nouveau personnage, que peu importe ce qu'on fait. Peu importe si on fiche en l'air le personnage de quelqu'un d'autre ! C'est une des premières choses auxquelles nous avons réfléchi. Nous ne voulons plus de personnages multiples, ni même un nombre infini de vies. On n'aura sans doute qu'un seul personnage, ce qui devrait considérablement réduire le nombre d'actes gratuits.

MAIS SI VOTRE JEU DEVIENT AUSSI CHIANT QUE LA VRAIE VIE, EST-CE QU'ON AURA ENVIE D'Y JOUER ?

Quand vous tuez des robots dans un jeu solo, vous ne vous demandez pas si les robots s'amusent. En revanche, dans un jeu « massivement multijoueur », la question du plaisir de l'autre est cruciale, et la solution se trouve dans le compromis. Je ne dis pas qu'on ne pourra tuer personne, il faut juste que les règles soient fixées de façon à ce que personne ne soit pris en traître. Si vous êtes tranquillement en train de prendre le thé avec quelqu'un, il ne sera pas possible à un troisième larron de vous tuer dans ces circonstances. En revanche, rien ne l'empêchera de vous défier en duel et, si vous relevez son défi, d'essayer de vous tuer. Mais cela se passera sans doute dans des arènes spécifiques. Nous voulons bannir toute notion de viol, si vous voyez ce que je veux dire, tout ce qui n'est pas consensuel.

AVEZ-VOUS L'IMPRESSION D'AVOIR DES RESPONSABILITÉS VIS-À-VIS DE VOS JOUEURS ?

Bien sûr ! Cela va même plus loin : je pense que tous les jeux, et tout particulièrement les jeux de rôle, portent en eux un certain nombre de valeurs. Et ces valeurs, que vous le vouliez ou non, vous les transmettez aux joueurs. Je pense qu'il est essentiel que les créateurs de jeux reconnaissent et assument cette responsabilité. Je n'irai pas jusqu'à dire qu'on peut entraîner quelqu'un à devenir méchant, mais il est évident que certains jeux n'aident pas les joueurs à comprendre comment le monde réel fonctionne. Et s'il s'agit de personnes qui ont des difficultés à communiquer avec les autres, il est évident que ça ne les aide pas à s'en sortir.

Ultima m'a indéniablement permis de comprendre beaucoup de choses. Il m'a aussi permis de tester et de formaliser un certain nombre de règles.

MAIS D'UN AUTRE CÔTÉ, SI VOUS LES AIDEZ À SORTIR DE CHEZ EUX, VOUS PERDEZ DES CLIENTS...

Je ne pense pas. Regardez dans le cinéma et la littérature. Les histoires qui ont eu le plus de succès suivaient à peu près toutes le même schéma : un héros avec des problèmes, des conditions difficiles, et l'histoire raconte comment il réussit à surmonter ces difficultés pour devenir meilleur.
Je pense que la même chose est applicable aux jeux vidéo. Je ne parle pas des petits jeux rapides, comme Tetris ou même Quake ; je parle des jeux de rôle, y compris ceux qui se déroulent dans des univers persistants. Je crois aux grandes histoires épiques, qui touchent les gens à un niveau profond.

COMBIEN D'UNIVERS DE LA TREMPE D'ULTIMA PENSEZ-VOUS POUVOIR CRÉER ? NE VOUS SENTEZ-VOUS PAS DÉCOURAGÉ FACE À TOUT CE TRAVAIL QU'IL FAUT RECOMMENCER ?

Les tout premiers Ultima sont en fait ceux où j'ai appris à programmer. Les histoires étaient décousues et il s'agissait essentiellement de chasses au trésor. Ce n'est qu'à partir du 4 que l'univers s'est vraiment mis en place, et de tous les Ultima, c'est toujours celui dont je suis le plus fier. Pas parce qu'il était particulièrement bien écrit, mais parce que le concept était vraiment bon. En fait, j'ai eu très peur quand il est sorti. J'ai eu peur que les gens n'aiment pas ces vertus, qu'ils se demandent de quel droit je venais leur parler de morale, de comportement, d'éthique. J'avais l'impression d'être un prêcheur qui se serait trompé de public. Et finalement, ce fut le premier vrai succès de la série. L'histoire n'était pas géniale, et ce n'est



Lord British aime raconter ses aventures extrêmes, comme par exemple le fait qu'il est descendu en sous-marin jusqu'à des profondeurs où sont allés très peu d'hommes. Moins qu'il n'y en a eu sur la Lune, paraît-il... Hum, encore en compétition avec Papa, le jeune Richard ?

qu'avec Ultima 5, 6 et 7 qu'elle est vraiment devenue intéressante. Je crois que le Ultima idéal serait un jeu qui combine la maturité du 7 et la fraîcheur du 4. Ensuite, à partir d'Ultima 8, j'ai commencé à avoir envie de repartir à zéro.

ULTIMA N'AURAIT ÉTÉ QU'UN BROUILLON ?

Ultima m'a indéniablement permis de comprendre beaucoup de choses. Il m'a aussi permis de tester et de formaliser un certain nombre de règles, dont certaines que j'applique depuis le début. Par exemple, je suis un grand partisan de l'utilisation de symboles visuels simples. Si je vous dessine un cercle, deux barres verticales de part et d'autre, et deux petites barres horizontales qui les relient, tout le monde reconnaît un Tie-Fighter de Star Wars. Quatre barres et un cercle : rien de plus simple. Autre chose : les noms. Qui aurait l'idée de choisir Lord British pour un personnage important ? Ou Yolo ? Ou Dupré ? Ces noms étaient ceux de mes amis, quand nous jouions ensemble. Ils étaient associés à des personnalités et ils décrivaient quasi instantanément les traits marquants de chacune d'entre elles. Voilà ce que je veux également dire quand je parle de symboles simples. Cela dit, il ne va pas être facile de trouver quelque chose d'aussi brillant que les huit vertus ! C'est un vrai défi.

JUSQU'À QUEL POINT PENSEZ-VOUS QUE LES JEUX « MASSIVEMENT MULTIJOUEURS » VONT RÉUSSIR À ENVAHIR NOS VIES ?

Dans Snowcrash, Neal Stevenson (l'écrivain cyberpunk, ndr) décrit un monde où les hommes peuvent prendre part à des événements réels par le biais de représentations holographiques. Le monde réel et le monde virtuel y sont tellement étroitement imbriqués, qu'il leur est parfois difficile de faire la différence. Je crois qu'on est sur cette voie. Il y a des personnes qui se rencontrent dans les mondes virtuels et qui s'y marient, et d'autres qui s'y intentent des procès. La ligne entre réel et virtuel commence déjà à s'estomper pour les plus accros des joueurs online. Cela dit, je crois qu'il faudra encore attendre plusieurs années... Non, plusieurs dizaines d'années pour que cette confusion se généralise à l'ensemble de la population. Mais je suis certain qu'on y viendra.

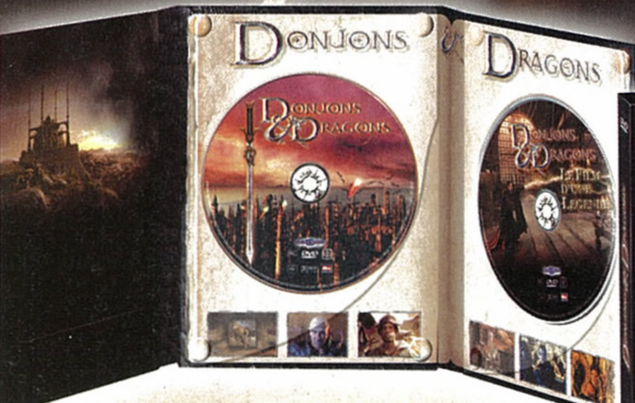




Entrez dans un monde
qui défie l'imagination...

DONJONS & DRAGONS

La magie, le courage et la ruse sont vos armes.
Etes-vous prêts à affronter 150 dragons ?



DVD 1

LE FILM	
VF	dts + DOLBY DIGITAL 5.1
VOST	DOLBY DIGITAL 5.1

DVD 2 : 1H15 DE BONUS EXCLUSIFS

- Making of inédit
- *Place au jeu* : L'histoire du jeu *Donjons & Dragons* avec interview des créateurs du jeu
- 11 scènes coupées et commentées
- *Sfx sections* : Making of des effets spéciaux de 4 scènes du film
- Film-annonce

FILM OFFICE Editions

D2R2

Le film que la légende méritait.
Maintenant en VHS et DVD Prestige.

LYCOS www.lycos.fr

bêta version

iANSOLO

Kohan

Immortal Sovereigns





MACHINE PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
EDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR TIMEGATE STUDIOS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 2001

Des armées de créatures fantastiques à diriger, des cités à bâtir et développer, des territoires à conquérir et à défendre : que rêver de mieux pour l'amateur de jeux de stratégie temps réel ? Kohan : Les royaumes immortels est un petit nouveau, discret mais sympathique. Non content de rassembler ces ingrédients savoureux, il est bien parti pour ne pas être un énième clone de Warcraft et cie.





Une armée de six compagnies, ça commence à faire.



La nature du terrain aura une influence sur le déplacement et les aptitudes au combat de vos compagnies.

Les jeux de stratégie temps réel n'en sont pas. Jolie phrase qui va instantanément me procurer plein de nouveaux amis. Pourtant, il faut bien reconnaître qu'amasser un gros paquet d'unités puissantes pour les envoyer sur la gueule de l'adversaire ne représente pas le summum de la stratégie. Voyez-y juste une bonne mesure de votre connaissance du jeu et de votre habileté à manier l'interface et la souris. C'est pourtant le gameplay que l'on s'est habitué à trouver dans des titres qu'on qualifie à tort de STR mais qui ne sont en fait que des jeux d'action déguisés.
De prime abord, Kohan emboîte le pas de ses illustres prédécesseurs. Toile de fond médiévale fantastique, gestion de ressources, bâtiments que l'on upgrade pour accéder à de nouvelles unités de combat : tout cela n'a rien de foutrement original. Seulement voilà, les développeurs de Kohan ont su trouver un équilibre intelligent entre les phases de gestion et les phases de combat. Dans Kohan, on devrait passer plus de temps à concocter des stratégies de combat que courir après les bûcherons ou cliquer pour la centième fois sur le bouton de production d'unités. Ajoutez à ça quelques emprunts à des jeux au tour par tour comme Warlords ou Heroes of Might & Magic, et on commence à trouver le nouveau venu bien appétissant. Kohan est le premier projet de TimeGate Studios. Pourtant, ses développeurs ont œuvré par le passé sur des titres comme Baldur's Gate, Ultima online ou la série des Close Combat. On comprend mieux alors que leur bébé soit bien charpenté et qu'il s'en dégage déjà une impression de maturité.



KOHAN l'immortel

L'histoire de Kohan nous transporte sur le monde de Khalun, une contrée fantastique peuplée d'humains, de sorciers, de magiciens et d'une grande variété de monstres en tous genres. D'un côté, trois factions humaines : le Concile, les Royalistes et les Nationalistes. De l'autre, les Ceyah, une quatrième faction que l'on pourra grossièrement appeler les méchants, puisqu'elle regroupe les créatures maléfiques et use de magie noire. Les Kohan sont un groupe d'immortels placé dans ce monde par le Créateur pour venir en aide aux habitants. Les Kohan ne peuvent être définitivement détruits. Bien qu'immortels, il arrive qu'ils soient tués. Dans ce cas, ils réapparaissent sous la forme d'une amulette en or, en perdant une grande partie de leurs pouvoirs et de leurs souvenirs (et tous leurs points d'expérience). La population

Kohan : Immortal Sovereigns





de Khalun a découvert que les Kohan peuvent être rappelés à la vie au moyen d'un rituel spécial. Vous démarrez donc la campagne dans la peau d'un Kohan, tiré en sursaut de son sommeil séculaire. Vos souvenirs sont confus et vous trouvez les terres ravagées par les armées de Ceyah. Houla ! on aura vu des petits matins plus chantants. C'est que la vie d'un immortel n'est pas de tout repos.



Vous n'aurez pas toujours besoin de détruire les villes ennemies. Elles se rendront si vous êtes suffisamment puissant.

LE nerf de la GUERRE

Les villes seront la moelle épinière de votre futur royaume. Si vous ne parvenez pas à construire, développer et assurer la défense de vos villes, vos troupes choisiront carrément de vous quitter pour rallier le camp adverse. Vous débutez avec un simple hameau doté de défenses minimales. Ce village ne pourra recevoir qu'un seul upgrade. Plus vos villes seront importantes et plus nombreuses seront les extensions. À la manière de Heroes of Might & Magic, c'est en construisant ces extensions que vous aurez accès à de nouvelles unités de combat. Au niveau de base, on trouve les bâtiments de gestion de ressources : scierie, carrière de pierre, forge. Plus tard, on accède à des trucs plus pêchus comme les temples, baraquements et librairies, nécessaires pour recruter des unités militaires spéciales. Le nombre d'extensions est toutefois limité dans une ville. Pour accéder aux plus puissantes, vous aurez à faire un choix. Il vous faudra alors détruire un bâtiment pour libérer une nouvelle extension.

Le nerf de la guerre est la bonne gestion des ressources. Dans Kohan, l'or est au centre de tout. Il y a d'autres ressources comme le bois, la pierre et le mana. Mais vous n'aurez pas à les collecter de manière fastidieuse. Déjà, grâce aux banques et à l'import/export, vous pourrez convertir l'or en ressources. Et en détenant un max de bourgades, vous augmenterez votre production. Comme dans Civilization, les mines situées dans la zone d'approvisionnement d'une ville rapporteront une manne constante. Zones d'approvisionnement ? C'est un des concepts intéressants de Kohan. Chaque ville et chaque avant-poste comporte une zone d'approvisionnement. Quand vos unités sont situées dans cette zone, elles regagnent automatiquement des points de vie et des renforts. Autour des villes, on trouve aussi une zone de contrôle. Si des ennemis viennent à



Les zones de contrôle.



L'écran de création de compagnie.



Les avant-postes permettront d'étendre votre zone d'approvisionnement de manière significative.



Ça cartonne au pays de Kohan.

À la manière de Warlords, on découvrira des ruines lors de l'exploration de la carte. Nouvelles technologies et trésors au rendez-vous.



passer dans cette zone, la milice de la ville sortira automatiquement pour combattre. Ces principes s'avèrent bien utiles lors des longues campagnes, surtout lorsque vous vous trouvez loin de votre quartier général.
Ils permettent aussi d'éviter une tonne de manipulations répétitives et de soulager le « micro-management » pour vous consacrer uniquement aux aspects stratégiques des combats.

EN BONNE compagnie

Une fois votre première bourgade édifiée, viendra le moment de lever une première armée. Ici aussi Kohan va nous proposer une approche différente des autres STR. Plutôt que de devoir produire des troupes en permanence, au fur et à mesure qu'elles se font équarrir sur le champ de bataille, vous allez définir la composition type d'une compagnie. Cette compagnie sera constituée d'une ligne de front de quatre combattants, de deux unités de support et d'un capitaine. Vous pourrez même sauvegarder des modèles de compagnies. Grâce au système de zone d'approvisionnement, il vous suffira de ramener une troupe abîmée à proximité d'une ville pour qu'elle soit remise à neuf. Du moins, tant que vos réserves d'or vous le permettront.
De cette manière, Kohan devrait simplifier grandement la gestion des unités de combat, tout en proposant un nombre important de combinaisons.
On pourra grouper plusieurs compagnies pour obtenir une armée conséquente, et disposer les unités en formation. Le rôle du capitaine est également intéressant. On choisira ou non de le laisser prendre part au combat (s'il vient à se faire tuer, vous mettrez davantage de temps à reconstituer une compagnie). Le rôle de capitaine pourra aussi être dévolu à un Kohan. Enfin, le choix des upgrades des villes permettra des stratégies variées. On pourra choisir de spécialiser une ville dans la production d'unités particulières. Ou, dans le cas d'une ville située loin de l'ennemi, opter pour les upgrades les plus avancés pour avoir accès à tous les types d'unités. Il faudra juste éviter ensuite qu'elle ne tombe aux mains de l'ennemi.

Dans Kohan, la résolution des combats s'effectuera en temps réel, directement sur l'écran de la carte. Il diffère donc de Heroes of Might & Magic, où les combats sont résolus au tour par tour dans un écran spécial. Les choses n'en sont pas pour autant simplistes. Un grand nombre de facteurs entrent en ligne de compte lors d'un combat : le type de terrain, la formation de la compagnie, le moral des troupes, la fatigue, la force de l'opposant... On ne contrôlera une compagnie que par l'intermédiaire de son capitaine, les autres unités se battront automatiquement. Il faudra savoir attirer l'ennemi pour se battre à proximité d'une zone d'approvisionnement. Il faudra aussi savoir quand rompre le combat pour envoyer les blessés se faire remplumer et envoyer une compagnie fraîche occuper le terrain. Pas la peine non plus de faire charger la cavalerie lourde dans les bois, elle sera plus à son aise en plaine pour manœuvrer. Laissez une compagnie seule sur le terrain pendant un moment, et elle installera un camp retranché, récupérant au passage un bonus en défense. Il existe



suffisamment de subtilités pour que les combats de Kohan, que ce soit lors de la campagne contre l'I.A. ou en multijoueur à huit, permettent au stratèges et tacticiens de la souris de s'en donner à cœur joie.

Tranquille

Simplicité n'est par forcément synonyme de pauvreté ludique. Et on peut en dire autant de la réalisation de Kohan. Le graphisme et l'interface ne sont pas les plus stupéfiants du monde, mais à l'usage ils devraient s'avérer de bons compagnons de route pour de longues nuits de jeu.
Kohan dispose d'un tutorial très complet, qui permettra au néophyte de prendre rapidement possession des concepts particuliers du programme. Une bonne entrée en matière avant de s'atteler à la campagne solo riche de seize missions. Après quelques heures de jeu, on devrait apprécier l'interface logique et claire. La plupart des commandes sont doublées de raccourcis clavier pour faciliter le contrôle des unités, lors des moments forts. L'impression générale est que les concepteurs ont passé du temps à peaufiner le bestiau, c'est plutôt bon signe.
J'aime bien aussi le graphisme de Kohan. On y retrouve la stylisation propre à ce genre de jeu, avec des unités exagérément grossies par rapport aux décors. Pas de 3D qui tue ici. Ça reste de la 2D tout ce qu'il y a de plus classique. Les unités n'en sont pas moins joliment peinturlurées avec des animations bien sympathiques. L'écran de jeu en 1024x768 présente une bonne vue d'ensemble de la carte, ce qui est quand même le plus important dans un jeu de stratégie. Au moins, quand on n'a pas une débauche d'effets graphiques, on est assuré que ça tournera correctement sur une configuration modeste. Un PII 233 devrait s'acquitter correctement de la tâche.

Bref de bref, si vous êtes fan de jeux de stratégie comme Warlords et Heroes of Might & Magic, ne manquez pas de jeter un œil à Kohan : Immortal Sovereigns, en démo ou en test dans Joy, le mois prochain si tout va bien.

bêta version





Un Akula dans toute sa splendeur.

C'est russe mais fonctionnel. Et si c'est rustique, c'est aussi diablement efficace.

bob arctor

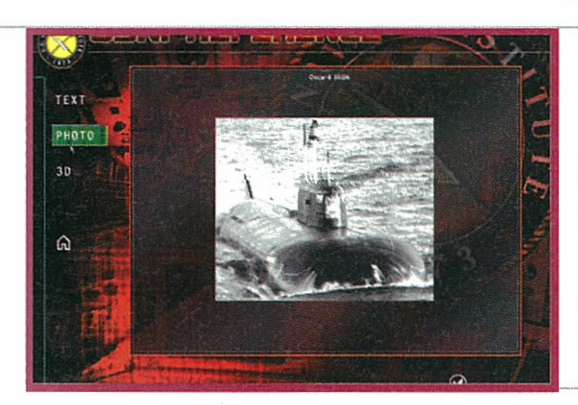
Sub Command

Voici la suite de l'extraordinaire 688I Hunter/Killer, l'un des seuls jeux de sous-marins à avoir proposé un vrai challenge aux joueurs les plus experts en ce qui concerne les simulations.

J'ai toujours été passionné par la marine militaire. Pour une fois, je vais vous épargner le laïus sur l'attrait que me procure une certaine image traditionnelle de jolis mousses torses nus briquant le pont. Toujours est-il qu'à l'époque où j'étais un idiot, et donc pendant laquelle j'avais un Macintosh, j'etais devenu un accro total de Harpoon, ce jeu inspiré du boardgame, homonyme lui-même inspiré d'un roman de tom clancy, « Red Storm Rising ». J'ai suivi Harpoon dans toutes ses évolutions jusqu'à maintenant. Aujourd'hui on attend la quatrième version avec une impatience sans limite. Pour me calmer, j'ai dû jouer à des tas de trucs un peu similaires tels qu'Aegis, Fighting Steel ou l'excellent mais simplissime Fleet Command, sans toutefois réussir à retrouver ma frénésie d'antan. Seul 688I Hunter Killer, sorti il y a deux ans, a réussi à me faire retrouver le sommeil. Aux commandes d'un sous-marin de la classe Improved Los Angeles, j'ai appris peu à peu à commander mes hommes, à me faire respecter d'eux et aussi à me servir du sonar comme si c'était une seconde nature. Oups, j'allais oublier de vous dire que ce jeu avait été conçu par Sonalyst, une boîte qui travaille pour la marine US et dont le contrat est justement de fabriquer des simulations de sonars pour ce même sous-marin. Vous imaginez d'ici la précision de la chose. D'ailleurs, ce jeu a été nommé par le livre des records Guiness (oui, le même qui enregistre des challenges aussi imposants que le record de la plus grosse locomotive tirée avec les dents) « Jeu vidéo demandant le plus de réflexion intellectuelle ». Et Dieu sait s'ils s'y connaissent ces gars-là.

Sonalyst , Reviens !!!

Du coup, lorsque j'ai appris l'existence de Sub Command, et de sa filiation évidente avec 688, mon sang n'a fait qu'un tour. Et voilà que je reçois la bête. Il est magnifique, tout en 3D, accéléré, avec plein d'effets tout mignons, des tableaux de commande innombrables et un tas d'options de jeu incroyables et pleines de promesses. Le fin du fin : au lieu d'un seul sous-marin, on en trouve trois : le Los angeles, bien sûr, le tout nouveau Seawolf de la marine ricaine mais aussi, et surtout, un Akula, un sous-marin d'attaque russe qui a fait plus flipper les yankees sous les flots ces dix dernières années que l'explosion de leur propre réacteur nucléaire. J'avoue avoir essayé pendant cinq heures les systèmes du bord. Je me considère comme un garçon expérimenté dans ce domaine et je n'ai réussi, pendant le tutorial, qu'à envoyer une torpille à deux kilomètres à gauche d'une cible immobile. Conclusion : ce jeu va tuer, je le sens.



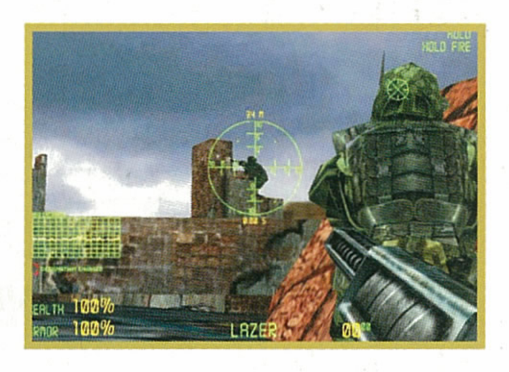
MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE SOUS-MARINS
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR SONALYST STUDIOS, ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 2001



bêta version



Les missions se dérouleront en tandem avec un soldat dirigé par l'ordinateur.



ackboo

Codename : Outbreak

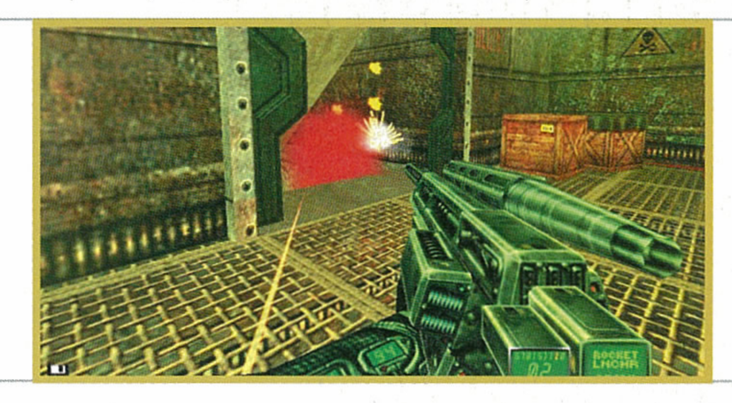
Nous vous avions déjà parlé de ce jeu il y a quelques mois, lorsqu'il s'appelait encore Venom et qu'il n'avait pas d'éditeur. Aujourd'hui, il s'appelle Codename : Outbreak, et c'est Virgin Interactive qui s'est récupéré le bébé. Ils ont bien fait, ce nouveau shoot tactique semble avoir pas mal de potentiel. Il se déroulera en 2034, juste après une pluie de météorites un peu spéciale qui a essaimé sur le globe une bande d'aliens bien énervés.
En quelques jours, ces extraterrestres mi-hommes mi-reptiles se répandent un peu partout, et plutôt que d'aller boire des cafés au Planet Hollywood avant de se faire une soirée au Lido, comme tous les touristes, ils décident d'installer des bases militaires afin de se préparer à dominer la planète. Évidemment, des militaires fiers, sains et droits se dressent contre ce péril venu de l'espace. Vous faites partie de ces sauveurs de l'humanité et, en tant que soldat d'élite, vous aurez à remplir une douzaine de missions particulièrement difficiles pour bouter l'alien hors de la stratosphère.

Des extraterrestres plutôt méchants, deux surhommes avec des flingues gigantesques, des missions suicide genre « seul contre tous » et de magnifiques environnements extérieurs, telle est la recette du premier jeu de shoot du studio de développement ukrainien GSC Game World.

Sniping & Infiltration

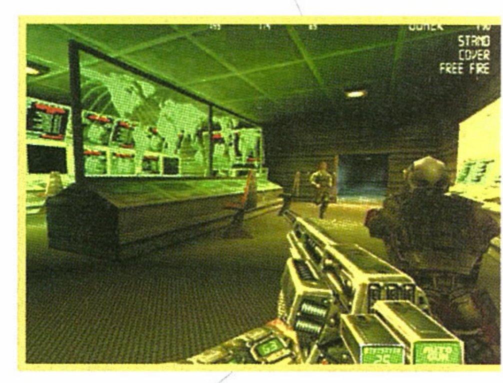
Codename : Outbreak ne sera pas un shoot tout court, ce sera un shoot « tactique », et la différence est bien sûr gigantesque. Pas question de se précipiter en beuglant sur le moindre attroupement ennemi. Au pire, on se fera lacérer par des volées de plomb (l'armement alien semble assez similaire au nôtre) ; au mieux, on résistera quelques minutes avant qu'une bande de tanks n'arrivent en renfort, avertis par les fusées éclairantes de leurs camarades. Vous aurez donc deviné que, pour réussir les missions, il faudra miser sur la discrétion, la furtivité, et vous infiltrer patiemment dans les régions contrôlées par l'ennemi avant de lancer une attaque éclair et de vous enfuir en sprintant. Couché dans l'herbe, on passera de longues minutes à observer les patrouilles extraterrestres avant de se faufiler dans leur dos, on contournera les postes de garde trop bien défendus et, quand on n'aura pas le choix, on snippera discrètement les gêneurs avant qu'ils n'aient le temps de prévenir leurs collègues. Pour faire une comparaison, disons que Codename : Outbreak devrait pas mal ressembler,

MACHINE PC CD-ROM
GENRE SHOOT TACTIQUE
EDITEUR VIRGIN INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR GSC GAME WORLD (UKRAINE)
SORTIE PRÉVUE FIN 2001





On pourra passer de l'intérieur des bases aux environnements extérieurs sans aucun chargement.





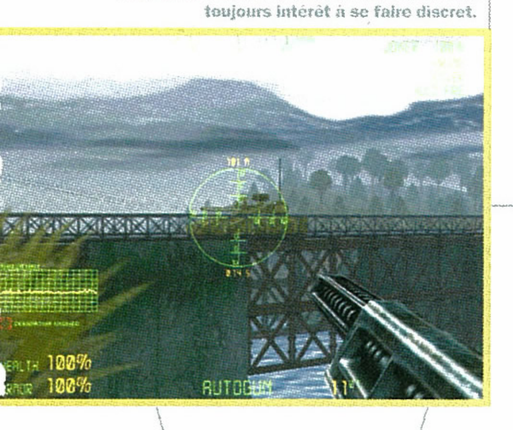
au niveau gameplay, à un titre comme Project IGI. Une grosse différence cependant,
les missions se dérouleront toujours avec un coéquipier dirigé par l'ordinateur. Il sera sélectionnable en début de mission parmi une douzaine de soldats, chacun ayant des compétences particulières. On pourra bien sûr lui donner des ordres et même directement en prendre le contrôle pour certains passages délicats.

Un bon moteur 3D, c'est vital

Sur les douze missions de la campagne solo – douze longues missions, rassurez-vous, la moitié se déroulera en extérieur, dans des décors forestiers, tropicaux ou désertiques, et l'autre moitié se fera en intérieur, dans les bases ennemies. Pour afficher ces deux types d'environnements très différents, nous allons avoir droit à un nouveau moteur 3D venu de l'autre côté de l'Oural, le Vital Engine ZL. Outre le fait qu'il permette à un pigiste peu inspiré de faire des jeux de mots vraiment pourris sur ses intertitres, le Vital Engine semble surtout n'avoir rien à envier aux autres gros moteurs 3D du marché. C'est surtout sur les scènes extérieures qu'il devrait s'avérer performant. Cette bêta-version nous a permis d'admirer de véritables forêts sur des kilomètres, avec des arbres par centaines, des collines, des sentiers, et ce sans aucun ralentissement par rapport aux décors intérieurs un peu plus classiques. Comme dans Tribes 2, on pourra d'ailleurs passer de l'un à l'autre sans temps de chargement ; toutes les maps se visiteront d'un bloc. Le moteur utilise la « dégradation adaptative » pour afficher de tels paysages sans mettre le chipset graphique sur les genoux, et la technique a l'air parfaitement au point.



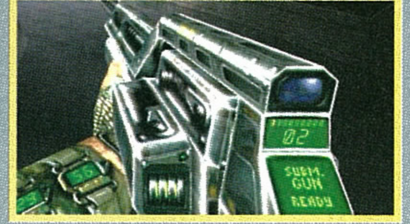
Face aux véhicules blindés ennemis, on aura toujours intérêt à se faire discret.





La végétation, omniprésente sur les cartes, sera modélisée grâce à la bonne vieille méthode du sprite en 2D. Mais le résultat promet d'être très regardable.

CECI EST MON FUSIL, ET C'EST MON SEUL AMI



Dans Codename : Outbreak, on ne disposera que d'un seul fusil, une sorte d'énorme pétoire high-tech qui regroupera en une seule arme toutes celles que l'on trouve habituellement : fusil automatique, fusil à pompe, fusil de snipe, lance-grenades, lance-roquettes, laser… Évidemment, l'engin disposera d'un mode Zoom assez puissant. Petite nouveauté, que je n'avais jusqu'à présent jamais vue dans un jeu : ce fusil permettra, grâce à un amplificateur, sonore d'écouter les conversations des ennemis à distance, en pointant simplement le viseur dessus.

Gros potentiel

Comme je le disais au début de ce texte, Codename : Outbreak a un gros potentiel. Aussi bien au niveau de la réalisation que du style de jeu, le programme s'annonce alléchant. Cela dit, cette bêta-version n'était pas non plus parfaite. L'Intelligence Artificielle des ennemis, par exemple, ne m'a pas semblé foudroyante, et il faut avouer que le moteur 3D, malgré ses qualités, semble être un beau nid à bugs (ceux qui ont essayé la démo du jeu, dispo sur Internet depuis quelque temps, doivent me comprendre). Et puis le titre de GSC Game World aura à faire face à un concurrent de poids lors de sa sortie avec Ghost Recon, le nouveau titre des créateurs de Rogue Spear, qui devrait lui aussi proposer un gameplay du style « infiltration dans de vastes environnements extérieurs »…

Lexique

Pas de nouveau mot ce mois-ci. Ça tombe bien, c'est la rentrée, on ne va pas vous embrouiller dès le premier jour d'école.

PAR MOULINEX

Bot
Contraction de « robot ». Dans un jeu en réseau, « joueur » dirigé par l'ordinateur. On peut dire que c'est un PNJ pour les jeux en réseau. Mais dans certains jeux réseau il y a des PNJ. C'est pas très clair.

Donjon
Mauvaise traduction de « Dungeon » (cachot). Du coup, désigne improprement les enfilades de couloirs truffés de pièges où gambadent les aventuriers insouciants.

FPS
First Person Shooter. Shoot (ou tir) à la première personne, c'est-à-dire vu en caméra subjective (Quake, Unreal). Peut aussi vouloir dire Frame per Second, qui définit le nombre d'images affichées par seconde. Plus celui-ci est élevé, plus le jeu est rapide et fluide.

I.A.
Intelligence Artificielle. Ce qui permet à l'ordinateur de gérer le comportement et les déplacements (voir Pathfinder) des unités.

Lexique
Ce que vous êtes en train de lire. On le mettra à jour tous les mois, histoire de ne pas vous noyer sous les termes zarbis.

MMORPG
Massive Multiplayer Online Role Playing Game. Jeux de rôle online tellement rudement multijoueurs à donf que des dizaines de milliers de joueurs s'y retrouvent en même temps (Asheron's Call, Ultima Online, Everquest).

Mod
Extensions généralement créées par des tiers pour modifier un jeu.

NPC
Non Player Character. Voir PNJ.

Pathfinder
Ce qui permet aux personnages ou véhicules d'aller tout seuls d'un point à un autre lorsqu'on leur en donne l'ordre, sans rester coincés dans les éléments de décors (arbres, petits cailloux, enclumes). Plus compliqué à programmer qu'on ne le croit.

PNJ
Personnages Non Joueurs. Dans les jeux de rôle, personnages n'étant pas incarnés par un joueur mais par l'ordinateur.

Récursif
Voir récursif.

RPG
Role Playing Game. Jeu de rôle, quoi (Fallout, Baldur's Gate).

RTS
Real Time Strategy. Voir STR.

STR
Stratégie Temps Réel (Dune 2, Age of King).

Stratégie
Définit les opérations à affectuer dans les grandes lignes et dans le long terme. Ce qui est stratégique concerne un grand nombre d'unités de différents types (voir tactique).

Squirmish
Littéralement « escarmouche ». Dans un jeu de stratégie, consiste à jouer une mission destinée au réseau contre des joueurs gérés par l'ordinateur.

Tactique
Application sur le terrain au court terme de la stratégie définie. Ce qui est tactique concerne quelques unités au maximum (voir Stratégie).

Trois
Quatrième. Ooops, troisième lettre de l'alphabet des chiffres. Troisième chiffre quoi. Enfin sans compter zéro. Ni les virgules. Bah, laissez tomber.


McCann
Get 27. Seulement de la menthe ?*
GET 27
*Get 27 : de la menthe poivrée, de l'alcool et pas d'extrait de cactus. - Photos : Pix / Rapho.



BIENVENUE EN ENFER.

www.projectedengame.com